

**PENGEMBANGAN MEDIA *MOOD BOARD* BUSANA PESTA  
PADA MATA DIKLAT MENGGAMBAR BUSANA OLEH SISWA KELAS XI  
DI SMK MUHAMMADIYAH 4 YOGYAKARTA**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta untuk  
Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :  
ANISA KURNIARTI  
NIM. 09513244002

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2013**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PENGEMBANGAN MEDIA *MOOD BOARD* BUSANA PESTA  
PADA MATA DIKLAT MENGGAMBAR BUSANA OLEH SISWA KELAS XI  
DI SMK MUHAMMADIYAH 4 YOGYAKARTA**

Disusun oleh :

Anisa Kurniarti  
NIM. 09513244002

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan

Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan,

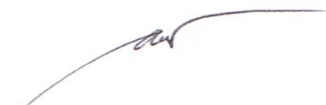
Yogyakarta, 30 Desember 2013

Mengetahui,  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Teknik Busana,



Kapti Asiatun M. Pd  
NIP. 19630610 198812 2 002

Disetujui,  
Dosen pembimbing,



Triyanto, S.Sn. M.A  
NIP. 19720208 199802 1 001

**HALAMAN PENGESAHAN**  
Tugas Akhir Skripsi

**PENGEMBANGAN MEDIA *MOOD BOARD* BUSANA PESTA  
PADA MATA DIKLAT MENGGAMBAR BUSANA OLEH SISWA KELAS XI  
DI SMK MUHAMMADIYAH 4 YOGYAKARTA**

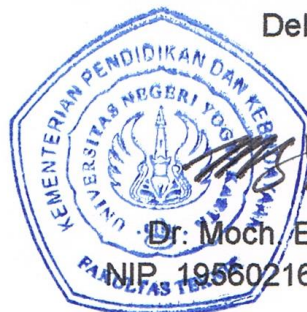
Disusun Oleh :  
Anisa Kurniarti  
NIM 09513244002

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Progran Studi  
Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
pada tanggal 30 Desember 2013

**TIM PENGUJI**

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Triyanto, S.Sn. M.A. Ketua Penguji/Pembimbing		05-03-2014
Kapti Asiatun, M.Pd Sekretaris		05-03-2014
Sri Widarwati, M.Pd Penguji		05-03-2014

Yogyakarta, 30 Desember 2013  
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



Dr. Moch. Bruri Triyono

NIP. 19560216 198603 1 003

## SURAT PERNYATAAN

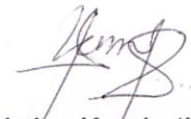
Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Anisa Kurniarti  
NIM : 09513244002  
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana  
Judul TAS : Pengembangan Media *Mood Board* Busana Pesta  
pada Mata Diklat Menggambar Busana oleh Siswa  
Kelas XI di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali dengan acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 30 Desember 2013

Yang menyatakan,



Anisa Kurniarti

NIM. 09513244002

## MOTTO

- ❖ *Genius is 1% of inspiration and 99% of sweat (Thomas Alfa Edison)*  
Jenius adalah satu persen ( 1 %) inspirasi dan Sembilan puluh Sembilan persen (99%) keringat  
**Jenius iku sepersene saka krenteg, sangang puluh sanga kringet**
- ❖ Keberhasilan seseorang bukan dinilai dari hasil yang telah dicapai tetapi berat, ringan dan jumlah rintangan-rintangan yang ia hadapi saat ia berusaha meraih keberhasilan itu sendiri.” (Booker T. Washinton)
- ❖ Teruslah berusaha, bersabar dan berdoa, dengan usaha yang maksimal dan tidak patah semangat, senantiasa kita bisa meraihnya (Penulis)

## PERSEMBAHAN

Seiring curahan puji dan syukur kepada Allah SWT, karya ini kupersembahkan sebagai wujud terima kasihku kepada :

- ❖ Orang tuaku tersayang Ibu Sri Purwantiningsih dan Bapak Agus Budiono terima kasih atas curahan do'a, perhatian, semangat dan motivasi terbesarku, semoga selalu dilimpahkan rizki oleh Allah SWT.
- ❖ Masku Setyawan Abadi yang selalu membantu, mendukung dan menyemangatiku
- ❖ Adik-adikku Rizky Prihatiningsih, Zulfikar R Hidayat dan Rahmawati Istiqomah terima kasih atas segalanya.
- ❖ Keluarga besarku, terima kasih buat semuanya.
- ❖ Bapak ibu dosen PTBB FT UNY yang selalu mendukung saya
- ❖ Guru-guru SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta, terutama ibu Ratnawiyah, S.Pd.T selalu mendukung saya untuk menjadi seseorang, terima kasih.
- ❖ Teman-temanku PT. Busana angkatan 2009 terima kasih atas segala dukungannya.
- ❖ Orang-orang yang menyayangiku yang tak bisa kusebut satu persatu, terima kasih.
- ❖ Almamaterku UNY

## **ABSTRAK**

### **PENGEMBANGAN MEDIA *MOOD BOARD* BUSANA PESTA PADA MATA DIKLAT MENGGAMBAR BUSANA OLEH SISWA KELAS XI DI SMK MUHAMMADIYAH 4 YOGYAKARTA**

**Disusun Oleh:  
Anisa Kurniarti  
NIM. 09513244002**

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengembangkan dan menghasilkan produk media *mood board* busana pesta pada mata diklat menggambar busana pada siswa kelas XI busana di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta, 2) mengetahui kelayakan media *mood board* busana pesta pada mata diklat menggambar busana pada siswa kelas XI busana di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian R & D (*Research and Development*) dengan prosedur pengembangan menurut Borg & Gall yang dikutip dalam Tim Puslitjaknov (Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi), tahapan-tahapannya meliputi: (1) tahap analisis kebutuhan produk, (2) mengembangkan produk awal (3) validasi ahli dan revisi (melibatkan 3 ahli materi dan 3 ahli media), (4) uji coba skala kecil melibatkan 5 siswa dipilih dengan teknik *purposive sampling* dan (5) uji coba skala besar yang melibatkan 26 siswa. Penelitian dilaksanakan pada kelas XI Busana Butik di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket. Uji validitas menggunakan validitas konstruk. Uji reliabilitas menggunakan reliabilitas *Alpha Cronbach*. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Pengembangan media *mood board* busana pesta pada mata diklat menggambar busana pada siswa kelas XI busana di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta melalui 5 tahapan yaitu: a) analisa kebutuhan produk yaitu: mengkaji kurikulum (standar kompetensi menggambar busana) dan kompetensi dasar mengelompokkan macam-macam busana wanita (busana pesta), analisis kebutuhan produk (observasi dan wawancara) dan menyusun rancangan/draft media *mood board*, b) mengembangkan produk awal yaitu: membuat produk media *mood board* busana pesta sesuai dengan draft, c) validasi ahli dan revisi yaitu: proses revisi media *mood board* oleh ahli media, ahli materi dan guru, d) uji coba lapangan skala kecil yaitu: berjumlah 5 orang siswa, e) uji coba lapangan skala besar dan hasil akhir produk uji coba media *mood board* berjumlah 26 siswa untuk mengetahui tingkat kelayakan sebelum digunakan dan media *mood board* busana pesta layak digunakan siswa kelas XI Busana di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta, (2) kelayakan media *mood board* busana pesta oleh ahli media, materi dan guru menyatakan “layak”. Pembelajaran dinilai oleh siswa (uji coba skala besar) menyatakan “layak” dengan skor rata-rata 122 (54,3 %). Dari data yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa media *mood board* busana pesta dinyatakan “layak” digunakan sebagai media pembelajaran menggambar busana.

**Kata kunci : Pengembangan, Media Mood Board, Menggambar Busana**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan hidayah-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Pengembangan Media *Moodboard* Busana Pesta Pada Mata Diklat Menggambar Busana oleh Siswa Kelas XI di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta”, dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Triyanto, S.Sn. M.A. selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Prapti Karomah, M.Pd, Afif ghurub Bestari, S. Pd, Sri Widarwati, M.Pd., dan Ratnawiyah, S.Pd.T selaku validator instrumen penelitian TAS yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
3. Triyanto, S.Sn. M.A, Sri Widarwati, M.Pd. dan Kapti Asiatun, M.Pd selaku Ketua Penguji, Penguji dan Sekretaris yang memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
4. Noor Fitrihana, M. Eng dan Kapti Asiatun, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana dan ketua Program Studi Pendidikan Busana, beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.
5. Dr. M. Bruri Triyono selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.

6. Drs.H. Ahmad Dahlan selaku Kepala Sekolah SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Ratnawiyah, S.Pd.T, selaku pembimbing selama penulis melakukan penelitian di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta
8. Para guru, karyawan, dan siswa SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tuga Akhir Skripsi ini.
9. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan disini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi dan bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 30 Desember 2013

Penulis,

Anisa Kurniarti  
NIM. 09513244002



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xii</b>
<b>HALAMAN LAMPIRAN.....</b>	<b>xiii</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	 <b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	9
G. Manfaat Penelitian .....	9
 <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	 <b>11</b>
A. Kajian Teori.....	11
1. Media Pembelajaran .....	11
a. Pengertian Media Pembelajaran .....	11
b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran .....	12
c. Jenis Media Pembelajaran .....	14
d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	16
2. <i>Mood Board</i> sebagai Media Pembelajaran.....	17
a. Pengertian <i>Mood Board</i> .....	17
b. Karakteristik <i>Mood Board</i> sebagai Media Pembelajaran .....	19
c. Manfaat <i>Mood Board</i> .....	20
d. Kelebihan <i>Mood Board</i> .....	21
e. Kelemahan <i>Mood Board</i> .....	22
f. Aspek-aspek Penilaian Media <i>Mood Board</i> .....	22
g. Contoh <i>Mood Board</i> Menggambar Busana .....	31
3. Mata Diklat Menggambar Busana .....	35
a. Lingkup Materi Pembelajaran.....	35
b. Dasar-dasar Teknik Penyelesaian Gambar Busana .....	36
c. Busana Pesta.....	37
B. Kajian Penelitian Yang Relevan.....	39

C.	Kerangka Berfikir .....	41
D.	Pertanyaan Penelitian.....	43
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>		<b>44</b>
A.	Model Pengembangan .....	44
B.	Prosedur Pengembangan .....	46
1.	Analisis .....	46
2.	Desain .....	49
3.	Implementasi .....	51
4.	Evaluasi .....	52
C.	Sumber Data atau Subyek Penelitian .....	53
D.	Metode dan Alat Pengumpul Data .....	53
E.	Teknik Analisis Data .....	62
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>67</b>
A.	Deskripsi Data Uji Coba .....	67
B.	Analisis Data .....	68
C.	Kajian Produk .....	86
D.	Pembahasan Hasil Penelitian .....	89
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>92</b>
A.	Simpulan.....	92
B.	Keterbatasan Produk .....	93
C.	Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	93
D.	Saran .....	94
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>95</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>98</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Standar kompetensi dan kompetensi dasar mata diklat menggambar busana .....	36
Tabel 2. Pemetaan posisi dan model penelitian .....	41
Tabel 3. Prosedur pengembangan .....	45
Tabel 4. Pengkategorian dan pembobotan skor para ahli .....	55
Tabel 5. Kategori penilaian dan interpretasi kelayakan media <i>mood board</i> oleh ahli media dan ahli materi .....	55
Tabel 6. Pengkategorian dan pembobotan skor oleh siswa. ....	55
Tabel 7 kategori penilaian dan interpretasi kelayakan media <i>mood board</i> oleh siswa.....	56
Tabel 8. Kisi-kisi instrumen kelayakan <i>mood board</i> oleh ahli media.....	57
Tabel 9. Kisi-kisi instrumen kelayakan <i>mood board</i> oleh ahli materi.....	58
Tabel 10. Kisi-kisi instrumen kelayakan media <i>mood board</i> oleh siswa .....	58
Tabel 11. Interval koefisien <i>alpha cronbach</i> .....	62
Tabel 12. Kategori kelayakan media <i>mood board</i> oleh ahli media, ahli materi dan guru menggambar busana .....	63
Tabel 13. Kategori penilaian kelayakan media <i>mood board</i> oleh siswa.....	64
Tabel 14. Revisi oleh ahli media .....	76
Tabel 15. Kategori penilaian kelayakan media <i>mood board</i> oleh ahli media ....	77
Tabel 16. Penghitungan hasil uji validasi oleh ahli media.....	77
Tabel 17. Revisi oleh ahli materi .....	78
Tabel 18. Kategori penilaian kelayakan media <i>mood board</i> oleh ahli materi .....	79
Tabel 19 Penghitungan hasil uji validasi oleh ahli materi .....	79
Tabel 20. Kategori penilaian kelayakan media <i>mood board</i> oleh siswa (uji coba skala kecil).....	81
Tabel 21. Penghitungan uji kelayakan media <i>mood board</i> oleh siswa (uji coba skala kecil).....	82
Tabel 22. Diagram penilaian keseluruhan kelayakan media <i>mood board</i> oleh siswa (uji coba skala kecil) .....	83
Tabel 23. Revisi oleh siswa (uji coba skala kecil) .....	83
Tabel 24. Kategori penilaian kelayakan media <i>mood board</i> oleh siswa (uji coba skala besar) .....	84
Tabel 25. Penghitungan uji kelayakan media <i>mood board</i> oleh siswa (uji coba skala besar) .....	85
Tabel 26. Diagram penilaian keseluruhan kelayakan media <i>mood board</i> oleh siswa (uji coba skala besar) .....	86

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Contoh <i>mood board</i> konsep elemen tumbuh-tumbuhan .....	31
Gambar 2.	Contoh <i>mood board</i> konsep elemen air.....	31
Gambar 3.	Contoh <i>mood board</i> konsep elemen <i>leopard</i> harimau .....	32
Gambar 4.	<i>Mood board</i> Lenny Agustin terinspirasi dari pakaian adat Makasar .....	33
Gambar 5.	Hasil busana yang terinspirasi dari baju Bodo Makasar .....	35
Gambar 6.	Rancangan/draft media <i>mood board</i> busana pesta .....	70
Gambar 7.	Judul konsep media <i>mood board</i> busana pesta .....	72
Gambar 8.	Alat-alat membuat media <i>mood board</i> .....	72
Gambar 9.	Bahan membuat media <i>mood board</i> .....	72
Gambar 10.	Mengumpulkan gambar untuk media <i>mood board</i> .....	73
Gambar 11.	Menggunting potongan-potongan gambar.....	73
Gambar 12.	Menempelkan potongan gambar .....	74
Gambar 13.	Desain gambar pada media <i>mood board</i> .....	74
Gambar 14.	Contoh kain dan warna pada konsep media <i>mood board</i> .....	75
Gambar 15.	Hasil jadi media <i>mood board</i> .....	75

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Silabus, RPP, hasil observasi, hasil wawancara, media <i>Mood board</i> busana pesta .....	98
Lampiran 2. Instrumen kelayakan media <i>mood board</i> oleh ahli media, ahli materi menggambar busana dan siswa .....	107
Lampiran 3. Hasil validasi media <i>mood board</i> oleh ahli media dan ahli materi menggambar busana.....	136
Lampiran 4. Hasil uji kelayakan media <i>mood board</i> oleh siswa (uji coba skala kecil & uji coba skala besar) .....	145
Lampiran 5. Surat permohonan ijin penelitian .....	156
Lampiran 6. Dokumentasi penelitian .....	160

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu hubungan yang terjadi antara pendidik (guru) dan peserta didik (siswa). Melalui pendidikan siswa dipersiapkan menjadi manusia yang cerdas dan berguna bagi nusa dan bangsa, serta diharapkan dapat mengembangkan potensinya untuk menjadi lebih baik. Dalam upaya menumbuhkan, memajukan, serta mencerdaskan kehidupan bangsa penyelenggaraan dan pelaksanaan proses pendidikan harus terus ditingkatkan. Fungsi pendidikan adalah untuk membimbing anak ke arah tujuan yang dinilai tinggi, yaitu agar anak tersebut bertambah pengetahuan dan keterampilan serta memiliki sikap yang benar.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama atau setara SMP/MTs. SMK sebagai salah satu lembaga pendidikan kejuruan memiliki tugas untuk mempersiapkan siswanya untuk dapat bekerja pada bidang-bidang tertentu. Dalam proses pembelajarannya, SMK dilengkapi dengan ilmu pengetahuan secara teori dan membekali siswa melalui praktik sehingga dalam perkembangan SMK dituntut harus mampu menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang dapat meningkatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Lulusan SMK yang berkualitas dapat diketahui melalui penguasaan kemampuan kerja (kompetensi) yang meliputi penguasaan ilmu pengetahuan,

sikap dan keterampilan. Pada tahun pelajaran 2006/2007 Departemen Pendidikan Nasional melalui Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) meluncurkan kurikulum 2006 yang lebih dikenal dengan sebutan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Namun dalam praktiknya, tujuan yang telah ditetapkan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tidak selamanya dapat tercapai penuh seperti yang diharapkan.

Di dalam kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), salah satu mata diklat yang diberikan di SMK kepada siswa program keahlian busana butik dari kelas X sampai kelas XII adalah pelajaran menggambar busana (*Fashion Drawing*). Pada kompetensi dasar menggambar busana ini terdapat materi tentang mengelompokkan macam-macam busana wanita yang menuntut siswanya untuk menyelesaikan gambar busana sesuai dengan usia, jenis kelamin sampai memahami dasar-dasar teknik penyelesaian gambar busana. Untuk mengkomunikasikan materi tersebut dalam proses belajar, maka harus didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran sendiri mempunyai peranan yang penting untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa ketika kegiatan pembelajaran sedang berlangsung.

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan pada siswa kelas XI di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta memiliki standar kompetensi menggambar busana (*fashion drawing*). Berdasarkan hasil observasi permasalahan yang ada didalam kelas saat pembelajaran adalah siswa kurang memperhatikan pelajaran, kurang termotivasi, kurang tertarik dan cenderung pasif dalam menggambar busana terlihat sebelum mereka mendesain gambar. Tingkat pemahaman siswa tentang ide suatu konsep yang akan dikembangkan menjadi desain atau ke wujud busana yang sebenarnya masih kurang. Desain sendiri merupakan pedoman

atau acuan dalam mewujudkan ide seseorang ke wujud busana yang sebenarnya. Dalam hal penugasan pun terutama materi menggambar busana sebagian besar siswa belum mampu menyelesaikan tugas dengan baik, hal ini terlihat dari menumpuknya tugas menggambar busana untuk beberapa minggu.

Kebanyakan siswa dalam mendesain gambar terutama desain gambar busana wanita yaitu busana pesta masih sangat rendah, ini disebabkan kurangnya referensi tentang pengetahuan menggambar busana pesta. Tingkat pemahaman dan penguasaan siswa tentang materi menggambar busana pesta masih kurang serta mewujudkan ide kesebuah gambar hanya menjiplak dari guru atau teman sebayanya saja, akibatnya gambar desain busana pesta yang dibuat oleh siswa kurang kreatif. Proses kegiatan belajar mengajar guru masih menggunakan pendekatan konvensional yaitu pendekatan yang banyak menekankan penyampaian materi pembelajaran dengan metode ceramah, media yang digunakan yaitu contoh gambar, *foto copy* modul, *jobsheet*, *handout* dan papan tulis. Hal ini akan mengakibatkan proses pembelajaran menjadi pasif, jenuh, membosankan dan banyak siswa yang berbicara sendiri sehingga materi pelajaran tidak dapat diterima dengan baik.

Banyak hal yang menyebabkan kondisi diatas terjadi, misalnya dari diri pribadi siswa sendiri, kurangnya sarana dan prasarana yang digunakan disekolahan, kurangnya referensi dan media yang digunakan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa ketika kegiatan pembelajaran sedang berlangsung. Media yang digunakan kurang menarik dan monoton sehingga tidak bisa membangkitkan minat siswa untuk menggambar dan berkreasi, akibatnya nilai hasil belajar siswa kurang maksimal terlihat dari sebagian besar nilai siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan



sumber (guru SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta) Kriteria Pencapaian Kompetensi yaitu 70 belum sepenuhnya tercapai, nilai siswa pada bidang studi menggambar busana masih rendah dengan rata-rata 65.00. Kemampuan guru menguasai materi pelajaran sangat berpengaruh terhadap kemampuannya dalam menyampaikan pelajaran kepada siswa, adapun kemampuan pengetahuan guru tidak akan ditransfer secara maksimal jika metode dan media pembelajaran yang digunakan kurang tepat. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru memerlukan suatu media pembelajaran yang dapat menunjang kompetensi menggambar busana guna proses penyampaian informasi kepada siswa. Pemanfaatan atau penggunaan media pembelajaran adalah sebagai alat komunikasi untuk memotivasi belajar siswa, serta memperjelas informasi pengajaran dengan memberi tekanan pada bagian-bagian yang penting dan memberikan variasi dalam mengajar agar kemauan siswa dalam menerima materi pelajaran dapat terserap dengan baik kedalam memori berfikir siswa.

Menurut Azhar Arsyad (2013) media merupakan bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi meliputi media *audio* (radio, rekaman), media *visual* (gambar, foto, *chart*) dan media *audio visual* (TV, Film). Tiap media mempunyai karakteristik tertentu dengan kelebihan dan kelemahan masing-masing. Di dalam perkembangan pembelajaran saat ini guru dituntut menggunakan media guna memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar pembelajaran, meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Penggunaan media didalam proses pembelajaran dapat memberikan hasil yang optimal apabila digunakan secara tepat, sesuai dengan materi pelajaran yang mendukung. Dalam hal meningkatkan motivasi dan hasil belajar

siswa pada pembelajaran menggambar busana salah satunya menggunakan media *mood board*. *Mood board* merupakan salah satu media alternatif untuk menunjang dan memecahkan masalah tersebut. Media *mood board* yang dikembangkan adalah media *mood board* untuk mata diklat menggambar busana. Media *mood board* untuk pembelajaran menggambar busana termasuk dalam media pembelajaran visual bagi desainer atau orang yang belajar dibidang busana dan kriya tekstil, dengan menyajikan dan membahas suatu konsep fakta atau permasalahan dengan menggambarkan ide yang ingin diwujudkan oleh seseorang, berupa sebuah benda atau sarana berupa papan atau bidang datar lainnya dengan berbagai bentuk yang di dalamnya berisi guntingan-guntingan gambar yang diperoleh dari media cetak (majalah dan koran), internet, maupun kumpulan gambar-gambar karya desainer sesuai warna dan jenis benda.

Media *mood board* mempunyai keunggulan-keunggulan di antaranya mudah dimengerti, mudah dibuat dan banyak memberikan penjelasan tentang ide dan konsep suatu desain. keindahan potongan-potongan gambar, warna dan berisi suasana didalamnya yang dapat menarik perhatian indera penglihatan, sehingga dapat memotivasi siswa untuk lebih senang belajar dan pada akhirnya akan memberikan hasil pembelajaran yang lebih baik.

Salah satu upaya untuk mengatasi masalah diatas, peneliti berkeinginan mengembangkan sebuah media untuk pembelajaran menggambar busana yaitu media *mood board* busana pesta dengan konsep "*Sakura Mix*" tentang perpaduan bunga sakura yang tumbuh di negara Jepang, didalamnya berisi tampilan suasana budaya Jepang dengan mengambil pakaian khas negara Jepang yaitu Yukata atau Kimono yang di modifikasi, Yukata merupakan pakaian budaya Jepang yang digunakan dalam acara-acara resmi seperti pesta atau

pernikahan. Tulisan kata-kata *Sakura Mix* menggunakan huruf *Viner Hand ITC* dengan ukuran 72. Dilengkapi dengan desain gambar busana pesta dengan proporsi tubuh wanita, contoh warna dan contoh bahan pada desain yang disesuaikan warna bunga sakura yaitu *pink* dengan kombinasi warna polos dan dikemas menggunakan papan berukuran panjang 72 cm x lebar 50 cm.

Melalui media pembelajaran ini diharapkan dapat menunjang pelaksanaan belajar mengajar dan memberikan pengalaman kepada siswa, Oleh karena itu, berdasarkan uraian diatas peneliti mengembangkan sebuah media untuk mata diklat menggambar busana melalui model penelitian dan perkembangan yang akhirnya akan menghasilkan sebuah media *mood board* busana pesta dengan konsep "*Sakura Mix*" dengan harapan media ini akan digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang bermanfaat bagi siswa kelas XI Busana di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa catatan yang didapatkan selama observasi di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta, dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Tingkat pemahaman siswa tentang ide suatu konsep yang akan dikembangkan menjadi desain atau ke wujud busana yang sebenarnya masih kurang
2. Kurangnya referensi tentang pengetahuan busana pesta, tingkat pemahaman dan penguasaan siswa tentang materi menggambar busana pesta
3. Kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran menggambar busana sehingga perlu adanya penggunaan media pembelajaran yang menarik

4. Media yang digunakan sebelumnya hanya mengandalkan media gambar, modul, *job sheet*, papan tulis dan belum dikembangkannya media *mood board* menggambar busana
5. Masih ada siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang di tentukan sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 70
6. Dalam pembelajaran masih menggunakan pendekatan konvensional yaitu pendekatan yang banyak menekankan penyampaian materi pembelajaran dengan metode ceramah mengakibatkan proses pembelajaran menjadi pasif, jenuh dan membosankan.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut maka perlu dibatasi ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media *mood board* busana pesta pada mata diklat menggambar busana (*fashion drawing*) di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta, hal ini disebabkan motivasi dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran menggambar busana masih kurang, kurangnya tingkat pemahaman dan penguasaan tentang ide suatu konsep yang akan dikembangkan menjadi desain atau ke wujud busana serta kurangnya kurangnya media dan referensi tentang materi pengetahuan menggambar busana pesta. Adapun kelebihan-kelebihan media *mood board* busana pesta yaitu: 1) Dapat menciptakan sebuah ide dan konsep yang akan dikembangkan menjadi desain atau ke wujud busana yang sebenarnya yaitu busana pesta, 2) pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga motivasi dan ketertarikan siswa lebih meningkat dan mampu menghilangkan kejenuhan dan kebosanan, 3) terdapat gambar-gambar yang menarik sesuai konsep dan berisi suasana didalamnya, 4)

warnanya bervariasi sehingga dapat membangkitkan minat siswa untuk mendesain busana agar lebih kreatif. Dengan adanya media mood board busana pesta pada mata diklat ini diharapkan siswa bisa lebih memahami tentang ide dan konsep yang akan dikembangkan menjadi desain atau ke wujud busana yang sebenarnya.

#### **D. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang, identifikasi dan batasan masalah, maka permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengembangan media *mood board* busana pesta pada mata diklat menggambar busana oleh siswa kelas XI di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta ?
2. Bagaimana kelayakan media *mood board* busana pesta pada mata diklat menggambar busana oleh siswa kelas XI di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah dan pertanyaan penelitian di atas, maka penelitian ini bertujuan :

1. Untuk menghasilkan media *mood board* busana pesta pada mata diklat menggambar busana pada siswa kelas XI di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta
2. Untuk mengetahui kelayakan media *mood board* busana pesta pada mata diklat menggambar busana pada siswa kelas XI di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta

## **F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Dalam penelitian ini nantinya akan menghasilkan sebuah produk yaitu media *mood board* busana pesta pada mata diklat menggambar busana untuk siswa kelas XI di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta. Media *mood board* busana pesta didalamnya berupa potongan-potongan gambar yang diambil dari berbagai media cetak dan dikemas menggunakan papan. Media *mood board* termasuk jenis media pembelajaran visual yang didalamnya menggambarkan sebuah ide dan konsep, konsep yang diambil adalah “*Sakura Mix*” yaitu tentang perpaduan bunga sakura yang tumbuh di negara Jepang, didalamnya berisi tampilan suasana budaya Jepang dengan mengambil pakaian khas negara Jepang yaitu Yukata atau Kimono yang di modifikasi, Yukata merupakan pakaian budaya Jepang yang digunakan dalam acara-acara resmi seperti pesta atau pernikahan. Dilengkapi dengan desain gambar busana pesta, contoh warna dan contoh bahan pada desain yang disesuaikan warna bunga sakura yaitu *pink* dengan kombinasi warna polos dan dikemas menggunakan papan berukuran 72 cm x 50 cm. Bahasa yang digunakan menggunakan bahasa yang mudah dipahami dengan menggunakan bahasa Inggris (*Sakura Mix*). Tampilan media *mood board* busana pesta untuk mata diklat menggambar busana dibuat semenarik mungkin untuk mendorong minat dan kreatifitas siswa dalam menentukan konsep desain dan mewujudkan busana yang sebenarnya.

## **G. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan hal-hal yang diungkapkan dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain :

1. Manfaat Praktis:
  - a. Bagi Guru

- 1) Dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa karena siswa lebih memahami mata pelajaran yang telah dipelajari
- 2) Dapat digunakan sebagai acuan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran menggambar busana

b. Bagi Siswa

- 1) Penelitian ini dapat menambah wawasan, pengetahuan, pengalaman dan tantangan yang menarik karena memperoleh ilmu yang banyak
- 2) Dapat mengalami sendiri sesuatu yang dipelajari, mengikuti suatu proses pembelajaran dengan langkah-langkah yang benar
- 3) Dapat meningkatkan partisipasi aktif dan mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik

c. Bagi sekolah

Sebagai masukan agar pihak sekolah dapat memanfaatkan sumber belajar dan sarana prasarana secara optimal supaya lebih bermanfaat dan berkesan bagi siswa.

d. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat dipergunakan sebagai acuan dalam penelitian selanjutnya yang lebih mendalam

2. Manfaat Teoritis

Melalui penelitian pengembangan media *mood board* busana pesta pada mata diklat menggambar busana ini dapat memberikan motivasi, membimbing dan mengarahkan siswa agar dapat meningkatkan mutu belajar dan menjadi acuan dalam proses pembelajaran di dalam kelas maupun untuk belajar mandiri di rumah sehingga dapat meningkatkan kreativitas dan minat siswa dalam belajar.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

##### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pada dasarnya berasal dari kata *medius* (Latin) yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar (Arief S. Sadiman, 2003: 6). Jadi secara bahasa media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan, secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Azhar Arsyad, 2013: 3). AECT (*Association of Education and Communication Technology*), memberikan batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Dalam sistem pengajaran media diartikan sebagai alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran. Media dapat diartikan sebagai komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa untuk belajar.

Sedangkan menurut Zainal Aqib (2013: 50) , media adalah perantara atau pengantar, sedangkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang terjadinya proses belajar pada diri pembelajar. Makna media pembelajaran lebih luas dari alat peraga, alat bantu mengajar, media audio visual. Demikian halnya (Sukiman 2012: 27) menyebutkan bahwa: "Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan



pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif”.

Menurut Azhar Arsyad (2013: 6), media pendidikan memiliki ciri-ciri umum sebagai berikut:

- 1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar atau diraba dengan panca indra.
- 2) Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada peserta didik.
- 3) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- 4) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun diluar kelas.
- 5) Media pendidikan digunakan dalam komunikasi dan interaksi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 6) Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya : radio, televisi) kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, slide, video, OHP) atau perorangan (misalnya : modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat yang digunakan untuk menyalurkan informasi dari pengirim kepada penerima sehingga membuahkan suatu hasil. Dengan suatu bantuan media, proses belajar mengajar akan lebih mudah terjadi. Dalam pemilihan suatu media, seorang pendidik juga harus mampu mengidentifikasikan setiap kelebihan dan kekurangan dari setiap media yang akan digunakan.

#### **b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Secara umum, fungsi dan manfaat media pembelajaran menurut Arif S. Sadiman (2003:16) adalah:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu dalam bentuk kata- kata tertulis atau lisan belaka (*verbalistis*),
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera,
- 3) Mengatasi masalah pembelajaran karena perbedaan pengalaman dan lingkungan sedangkan kurikulum yang harus ditempuh oleh siswa sama sehingga media pembelajaran dapat memberikan perangsang, pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

- 4) Mengatasi sikap pasif siswa, yaitu dapat menimbulkan gairah belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataannya serta memungkinkan siswa belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya,

Menurut Sukiman (2012:39-40) untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok peserta didik. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Media dapat digunakan dalam pembelajaran dengan dua cara, yaitu sebagai alat bantu (*dependent media*) dan digunakan sendiri oleh siswa (*independent media*). Sedangkan fungsi media pembelajaran adalah untuk: 1) memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat *verbalistic*; 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera; 3) menghilangkan sikap pasif pada subjek belajar; 4) membangkitkan motivasi pada subjek belajar.

Menurut Ahmad Rivai & Nana Sudjana (2011: 2), kegunaan dan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu :

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar setiap jam pelajaran.
- 4) Peserta didik akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti, mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Pendapat Oemar Hamalik dalam Azhar Arsyad (2013:19-20), mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-

pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan isi pembelajaran pada saat itu. Media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data yang menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Fungsi dan manfaat media pembelajaran berdasarkan beberapa pendapat tersebut adalah untuk memperjelas penyajian, mempermudah pembelajaran, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, membangkitkan motivasi belajar, mengatasi sikap pasif siswa, meningkatkan pemahaman terhadap materi.

### **c. Jenis Media Pembelajaran**

Menurut Oemar Hamalik (2008: 202), dalam arti sempit media pengajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana sedangkan dalam arti luas, media tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks, tetapi juga mencakup alat-alat sederhana seperti *slide*, fotografi, diagram, dan bagan, objek-objek nyata serta kunjungan ke luar sekolah.

Menurut Rudy Bretz dalam Arif S. Sadiman (2003: 20), media dibagi menjadi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual dan gerak. Bretz juga membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*) sehingga terdapat 8 klasifikasi media: 1) media *audio visual* gerak, 2) media *audio visual* diam, 3) media *audio* semi-gerak, 4) media *visual* gerak, 5) media *visual* diam, 6) media semi-gerak, 7) media *audio* dan 8) media cetak.

Menurut Arif S. Sadiman (2003: 23), jenis media lebih mengarah pada karakteristik menurut rangsangan (*stimulus*) yang dapat ditimbulkan dari media sendiri, yaitu kesesuaian rangsangan tersebut dengan karakteristik siswa, tugas pembelajaran, bahan dan *transmisi*-nya. Briggs mengidentifikasikan 13 macam media dalam pembelajaran yaitu objek, model, suara langsung, rekaman *audio*, media cetak, pembelajaran terprogram, papan tulis, media *transparansi*, film bingkai, film, televisi dan gambar.

Menurut Seels & Glasgow dalam Azhar Arsyad (2013: 35), jenis media dari segi perkembangan teknologi dibagi dalam dua kategori, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir.

- 1) Media Tradisional
  - a) Visual diam yang diproyeksikan; *slide*, *filmstrips*,
  - b) Visual yang tidak diproyeksikan; gambar, poster, foto, *chart*, grafik,
  - c) Audio; rekaman piringan, pita kaset,
  - d) Penyajian multimedia; *slide* dengan suara, *multi image*,
  - e) Visual dinamis yang diproyeksikan; film, televisi, video,
  - f) Cetak; buku teks, modul, *workbook*, majalah ilmiah,
  - g) Permainan; teka-teki, simulasi, permainan papan,
  - h) Realia; model, *specimen* (contoh), manipulatif (peta, boneka).
- 2) Media Teknologi Mutakhir
  - a) Media berbasis telekomunikasi; telekonferen, kuliah jarak jauh,
  - b) Media berbasis mikroprosesor; sistem tutor intelegen, *hypermedia*.

Pada media tradisional salah satunya adalah media realia. Menurut (Ahmad Rivai & Nana Sudjana, 2011: 196) “media realia adalah benda-benda nyata atau makhluk hidup (*real life material*) dari orang, benda dan alat nyata serta model dan tiruan benda asli yang diperkecil maupun diperbesar sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran”. Media realia merupakan alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung (*direct experience*) kepada siswa. Pada penelitian ini peneliti menggunakan media *mood board*, media *mood board* termasuk kategori media realia.

#### **d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Sebelum menggunakan media pembelajaran yang perlu diperhatikan oleh guru adalah memilih media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Menurut Azhar Arsyad (2006: 75-76), ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran yaitu :

- 1) Sesuai dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi.
- 3) Praktis, luwes dan bertahan.
- 4) Guru terampil menggunakannya.
- 5) Pengelompokan sasaran

Menurut Arif S. Sadiman (2003: 19), kriteria pemilihan media pembelajaran harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan karakteristik media tersebut. Pemilihan media seyogyanya tidak terlepas dari konteksnya bahwa media merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan. Meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor lain seperti karakteristik peserta didik, strategi belajar mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber, serta prosedur penilaiannya juga perlu dipertimbangkan.

“Pertimbangan dalam memilih media, antara lain; tujuan pengajaran yang akan dicapai, karakteristik siswa, karakteristik media, alokasi waktu, *kompatibilitas* (sesuai dengan norma), ketersediaan, biaya, mutu teknis, dan artistik” (Chomsin S. Widodo dan Jasmadi, 2008: 39). Menurut Azhar Arsyad (2013: 2), pengetahuan dan pemahaman yang perlu dikuasai oleh guru tentang media pembelajaran meliputi:

- 1) Media sebagai alat komunikasi guna mengefektifkan proses belajar mengajar
- 2) Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan,
- 3) Seluk beluk proses belajar,

- 4) Hubungan antara mode mengajar dan media pendidikan,
- 5) Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran,
- 6) Pemilihan dan penggunaan media pendidikan,
- 7) Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan,
- 8) Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran, dan
- 9) Usaha inovasi dalam media pendidikan

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kriteria pemilihan media pembelajaran yaitu mempertimbangkan tujuan pembelajaran, kondisi peserta didik, karakteristik media, strategi pembelajaran, ketersediaan waktu dan biaya, fungsi media tersebut dalam pembelajaran adanya prosedur penilaian (evaluasi). Beberapa hal tersebut akan dijadikan sebagai pembuatan kisi-kisi instrumen kelayakan media ditinjau dari media pembelajaran, materi pembelajaran dan guru mata diklat pada aspek pemilihan media pembelajaran.

## 2. ***Mood Board* sebagai Media Pembelajaran**

### a. **Pengertian *Mood Board***

Pengertian *mood board* menurut Wikipedia, Ensiklopedia adalah salah satu tipe poster yang mengandung gambar, teks dan contoh-contoh dari suatu objek. Semua itu dibuat dalam sebuah kreatifitas oleh sang pembuat *mood board*. Desainer atau orang yang belajar dibidang fashion menggunakan media *mood board* untuk mengembangkan konsep desain mereka dan untuk berkomunikasi dengan anggota tim desain lain. Menurut Wikipedia, Ensiklopedia *mood board* juga dapat digunakan sebagai referensi selama proses mendesain dalam berbagai hal, meliputi:

- 1) Desain tampilan
- 2) Website
- 3) Desain merk dagang
- 4) Komunikasi perdagangan (komersial)
- 5) Perfilman
- 6) *Video game*
- 7) Pewarnaan

*Mood board* sering digunakan oleh desainer (grafis, busana, dan lain-lain) untuk memungkinkan orang untuk mengilustrasikan secara visual tujuan dari karya yang mereka hasilkan. Akan tetapi, *mood board* juga dapat digunakan untuk menjelaskan secara visual dari tulisan atau gambar. Singkatnya, *mood board* tidak hanya terbatas untuk penggunaan visual saja, tetapi juga sebagai alat visual yang secara cepat menginformasikan kepada yang lain mengenai maksud seorang desainer atau pembuat *mood board* tersebut. Membuat *mood board* secara digital mungkin lebih cepat dan mudah, akan tetapi membuat *mood board* dalam bentuk karya nyata akan cenderung lebih memiliki pengaruh yang lebih besar kepada orang lain dikarenakan lebih banyak hal yang diberikan oleh *mood board* tersebut. Hal itu sangat berbeda dengan *digital mood board* menurut Wikipedia, Ensiklopedia.

Menurut Suciati (2008), *mood board* sebagai media pembelajaran bagi desainer atau orang yang belajar dibidang busana dan kriya tekstil, dapat menyajikan dan membahas fakta atau permasalahan yang dikaji secara deskriptif analisis. Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Suciati (2008), bahwa ciri-ciri metode deskriptif antara lain :

- 1) Memusatkan diri pada pemecahan masalah-masalah yang ada pada masa sekarang, pada masalah yang aktual.
- 2) Data yang dikumpulkan mula-mula disusun, dijelaskan dan dianalisa.

Menurut Adlien Fadlia, dkk (2012: 35), pengetahuan tentang fashion yang diajarkan terutama mengarah pada ketrampilan teknis dan aplikatif yang efektif dan efisien untuk mengejar waktu produksi, seperti ketrampilan pecah pola, menggunakan *software*, menggambar *drapping*, membuat fashion berdasarkan musim (*spring-summer, fall-winter*) dan membuat *mood board* fashion. Media *mood board* termasuk jenis media pembelajaran visual, media *mood board*

berfungsi untuk mewujudkan sebuah ide yang masih bersifat abstrak menjadi konkret, dimulai dari mencari berbagai sumber inspirasi berupa potongan-potongan gambar, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan, dilanjutkan dengan membuat desain model beserta prototipenya, hingga merealisasikannya menjadi sebuah produk atau karya busana dan kriya tekstil. *Mood board* merupakan bagian dari media pembelajaran desain, untuk itu perlu diketahui seberapa pentingnya *mood board* mulai dari pengertian, fungsi, manfaat, cara membuat dan wujud *mood board* menurut Andres Luceru Vera (2009: 15).

Karya dari seorang desainer dapat terwujud melalui proses yang panjang. Dari proses tersebut dapat ditinjau nilai-nilai pembelajaran dalam menciptakan karya, yaitu *mood board* sebagai medianya. Menurut (Suciati, 2008), *mood board* merupakan sebuah benda atau sarana berupa papan atau bidang datar lainnya dengan berbagai bentuk (persegi, bulat, lonjong, segitiga dan lain sebagainya) yang di dalamnya berisi kumpulan gambar-gambar, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan oleh seorang desainer. “*Mood board* yang dibuat para desainer merupakan analisis visual menggunakan guntingan-guntingan gambar yang dapat diperoleh dari media cetak (majalah dan koran), internet, maupun gambar-gambar karya desainer” tersebut (Suciati, 2008).

#### **b. Karakteristik *Mood Board* sebagai Media Pembelajaran**

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran. Melalui kemajuan tersebut, berbagai media dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. *Mood board* sebagai media



yang digunakan dalam proses membuat karya memberikan peran yang sangat penting. *Mood board* memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai karya yang akan dibuat desainer. Menurut Suciati (2008) *Mood board* berfungsi untuk :

- 1) Memberikan gambaran mengenai tujuan dan manfaat yang akan diperoleh karya yang dibuat.
- 2) Merumuskan berbagai macam ide yang semula bersifat abstrak menjadi sebuah desain karya yang konkret.
- 3) Sebagai media pembelajaran.
- 4) Sebagai media perencanaan pada kegiatan industri khususnya industri busana dan kriya tekstil, seperti butik, industri garmen, atau industri kriya tekstil.

Media pembelajaran menanamkan konsep dasar akan suatu hal dengan benar, nyata dan tepat. Selain itu, media pembelajaran memberikan pengalaman menyeluruh dari yang bersifat konkret sampai yang abstrak. Melalui *mood board* sebagai media pembelajaran, desainer dan orang yang belajar di bidang busana dan kriya tekstil dapat menyajikan bahan pelajaran.

Menurut Sukiman (2012: 84), media visual yaitu media pembelajaran yang menyalurkan pesan lewat indera penglihatan. Media visual dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu media grafis dan media cetak. Media grafis antara lain meliputi media foto, gambar, sketsa, bagan, grafik, flannel dan buletin, papan tulis, poster dan kartun, peta dan globe. Media cetak meliputi transparansi (OHT dan modul). Pada pembelajaran menggambar busana media *mood board* merupakan media visual termasuk dalam media grafis yaitu gambar.

### **c. Manfaat *Mood Board***

Manfaat *mood board* menurut (Suciati, 2008) adalah:

- 1) Ranah kognitif
  - a) Membantu mengarahkan proses desain dari awal hingga terciptanya karya. Dimulai dari penentuan tema atau judul, mencari dan mengumpulkan gambar-

gambar yang sesuai dengan tema atau judul dan membuat produk, hingga menjadi karya.

- b) Dengan membuat *mood board* dapat mengembangkan kemampuan imajinasinya
- 2) Ranah afektif
  - a) Melatih kemampuan emosional dalam proses pembuatan desain melalui *mood board* sebagai media dan penyikapan diri pembelajaran yang efektif.
- 3) Ranah psikomotorik
  - a) Melatih keterampilan psikomotor (motorik) desainer atau orang yang belajar di bidang busana dalam menyusun potongan-potongan gambar, membuat desain dan menciptakan karya.

*Mood board* sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman melalui lambang-lambang visual berupa gambar sehingga media *mood board* memberikan pemahaman mengenai desain yang akan dibuat. Proses mendesain terdiri dari beberapa langkah, di antaranya adalah pembuatan *mood board* itu sendiri *mood board* berperan sebagai media petunjuk untuk menciptakan sebuah karya. Menurut Suciati (2008), cara membuat media *mood board* adalah:

- 1) Menentukan tema atau konsep.
- 2) Menyiapkan alat dan bahan.
- 3) Mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan konsep yang akan diangkat menjadi karya.
- 4) Menggunting gambar-gambar sesuai dengan konsep yang akan di buat.
- 5) Menyusun dan menempelkan potongan gambar-gambar sesuai unsur dan prinsip desain

#### **d. Kelebihan *Mood Board***

Menurut Sukiman (2012: 87), Pada pembelajaran menggambar busana media *mood board* merupakan media visual termasuk dalam media grafis yaitu media realia. Kelebihan-kelebihannya antara lain:

- 1) Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan visual kita.

- 2) Dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman
- 3) Harganya relative murah dan gampang didapat serta digunakan, tanpa memerlukan perelatan khusus.

Menurut R. Ibrahim dan Nana Syaodih, (2003). Keunggulan media realia diantaranya:

- 1) Menarik, artinya dengan mengamati siswa akan merasa asyik dan tertarik untuk mengamati lebih jauh tentang gambar tersebut,
- 2) Mudah dan murah artinya gambar sangat mudah dicari di mana saja, misalnya dengan memotong gambar di koran, majalah dll.
- 3) Kontekstual, artinya tema karangan dapat diambilkan dari objek foto yang dekat dengan kehidupan siswa dan bermanfaat untuk kehidupan siswa,
- 4) Lebih hidup dan kongkrit artinya gambar foto dapat menggambarkan suatu objek lebih hidup dan mendekati objek aslinya. Hal ini dapat menarik minat siswa sekaligus memudahkan pemahaman siswa.

Menurut Susilana & Riyana (2009: 209) menyatakan keunggulan media realia sebagai berikut:

- 1) Dibandingkan dengan grafis, media gambar ini lebih kongkrit,
- 2) Dapat menunjukkan perbandingan yang tepat dari objek yang sebenarnya
- 3) Pembuatannya mudah
- 4) Dapat menyampaikan pesan atau ide tertentu
- 5) Memberi kesan kuat dan menarik perhatian
- 6) Merangsang orang yang melihat untuk ingin mengungkapkan tentang objek-objek yang ada di gambar,
- 7) Berani dan dinamis,
- 8) Ilustrasi tidak terlalu banyak, tetapi menarik dan mudah dipahami,
- 9) Dapat mengatasi ruang dan waktu
- 10) Memperjelas masalah, artinya dengan gambar yang bagus sebuah yang masalah akan semakin menjadi jelas.

#### **e. Kelemahan *Mood Board***

Menurut Sukiman (2012: 87), kelemahan-kelemahannya antara lain:

- 1) Hanya menerapkan persepsi indera mata
- 2) Terlalu kompleks dan kurang efektif dalam pembelajaran
- 3) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

#### **f. Aspek-Aspek Penilaian *Media Mood Board***

##### **1) Aspek Fungsi dan Manfaat Media**

Berbagai kegunaan atau manfaat media pembelajaran telah dibahas oleh banyak ahli. Menurut Arief S. Sadiman dikutip oleh Sukiman (2012: 40), menyampaikan kegunaan-kegunaan media pendidikan secara umum. Berikut indikator-indikator didalam kisi-kisi tentang aspek fungsi dan manfaat media berupa:

**a) Memperjelas penyajian**

Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).

**b) Mempermudah pembelajaran**

Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa, dan terjadinya interaksi secara langsung dengan guru, pembelajaran yang dimaksud adalah pembelajaran menggambar busana (*fashion drawing*).

**c) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera**

seperti misalnya:

- (1) Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai.
- (2) Objek yang kecil, dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar.
- (3) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim,) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.

**d) Membangkitkan motivasi belajar siswa**

Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik yaitu dapat menimbulkan gairah belajar

**e) Materi lebih mudah dipahami**

Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan

persepsi siswa terhadap isi pelajaran sehingga materi mudah dipahami.

## **2) Aspek Karakteristik Tampilan Media**

Penilaian aspek tampilan media yang dimaksud adalah bagaimanakah kualitas tampilan yang dihasilkan dari media. Dengan berpedoman pada Azhar Arsyad (2006: 91). Berikut indikator - indikator aspek karakteristik tampilan media didalam kisi-kisi berupa:

### **a) Kesederhanaan**

Secara umum kesederhanaan itu mengacu kepada jumlah elemem yang terkandung dalam suatu visual. Jumlah elemen yang sedikit memudahkan siswa untuk menangkap dan memahami pesan yang disajikan visual itu. Kata-kata harus memakai huruf yang mudah terbaca dan tidak terlalu beragam dalam satu tampilan visual. "*Sakura Mix*" menggunakan huruf *Viner Hand ITC* dengan ukuran 72.

### **b) Keterpaduan**

Mengacu kepada hubungan yang terdapat di antara elemen-elemen yang ketika diamati akan berfungsi bersama-sama. Elemen-elemen itu harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan sehingga visual itu merupakan suatu bentuk menyeluruh yang dapat dikenal dan dapat membantu pemahaman pesan dan informasi yang dikandungnya.

### **c) Penekanan**

Meskipun penyajian visual dirancang sesederhana mungkin seringkali konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian siswa. Dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan perspektif, warna, atau ruang penekanan dapat diberikan kepada unsur terpenting.

#### **d) Warna**

Warna merupakan unsur visual yang penting, tetapi harus digunakan hati-hati untuk memperoleh dampak yang baik. Warna yang digunakan pada media ini menggunakan warna yang lembut yaitu identik warna pink sesuai dengan konsep “*Sakura Mix*”.

#### **3) Aspek Karakteristik *Mood Board* sebagai Media Pembelajaran**

Sedangkan karakteristik pembelajaran menggunakan media menurut Departemen Pendidikan Nasional, (2008: 8-9) merupakan sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Media dikatakan layak apabila memiliki karakteristik: *self instructional* (belajar mandiri), *self contained*, *stand alone* (berdiri sendiri), *adaptive*, dan *user friendly*.

##### **a) Belajar mandiri (*Self instructional*)**

Siswa mampu belajar sendiri dan tidak tergantung pada pihak lain melalui pembelajaran menggunakan media. Untuk memenuhi karakter *self instructional*, maka media harus:

- (1) Berisi tujuan yang dirumuskan dengan jelas
- (2) Berisi materi pembelajaran yang dikemas ke dalam unit-unit kecil atau spesifik sehingga memudahkan belajar secara tuntas
- (3) Menyediakan contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran
- (4) Kontekstual yaitu materi-materi yang disajikan terkait dengan suasana atau konteks tugas dan lingkungan penggunaanya
- (5) Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti

**b) Materi terdiri dari unit kompetensi (*Self contained*)**

Seluruh materi pembelajaran dari satu unit kompetensi atau sub kompetensi yang dipelajari terdapat di dalam satu media secara utuh. Tujuan dari konsep ini adalah memberikan kesempatan pembelajar mempelajari materi pembelajaran secara tuntas, karena materi dikemas ke dalam satu kesatuan yang utuh.

**c) Berdiri Sendiri (*Stand Alone*)**

Media yang dikembangkan tidak tergantung pada media lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain. Jika siswa masih menggunakan dan bergantung bahan ajar lain selain media yang digunakan tersebut, maka bahan ajar tersebut tidak dikategorikan sebagian media yang berdiri sendiri.

**d) *Adaptive***

Media hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Media yang adaptif adalah jika isi materi pembelajaran dapat digunakan sampai dengan kurun waktu tertentu.

**e) Bersahabat dengan penggunaanya (*User friendly*)**

Setiap instruksi dan paparan informasi yang ditampilkan bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan. Penggunaan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti serta menggunakan istilah yang umum digunakan merupakan salah satu bentuk *user friendly*.

**4) Aspek Kualitas Materi**

Materi atau bahan pelajaran harus sesuai dengan media pembelajaran yang tersedia. Adapun kriteria materi pelajaran secara umum menurut R. Ibrahim dan Nana Syaodih S, (2003: 100) yaitu :

- 1) Materi pelajaran hendaknya sesuai dengan menunjang tercapainya tujuan instruksional
- 2) Materi pelajaran hendaknya sesuai dengan tingkat pendidikan atau perkembangan siswa pada umumnya.
- 3) Materi pelajaran hendaknya terorganisir secara sistematis dan berkesinambungan
- 4) Materi pelajaran hendaknya mencakup hal-hal yang bersifat faktual maupun konseptual
- 5) Menarik, artinya dengan mengamati siswa akan merasa asyik dan tertarik untuk mengamati lebih jauh
- 6) Mudah dan murah artinya gambar sangat mudah dicari di mana saja, misalnya dengan memotong gambar di koran, majalah
- 7) Kontekstual, artinya tema karangan dapat diambilkan dari objek gambar yang dekat dengan kehidupan siswa dan bermanfaat untuk kehidupan siswa
- 8) Lebih hidup dan kongkrit artinya gambar dapat menggambarkan suatu objek lebih hidup dan mendekati objek aslinya. Hal ini dapat menarik minat siswa sekaligus memudahkan pemahaman siswa.

Aspek-aspek materi secara umum menurut Harjanto, (2003: 222), kalau kita mempelajari lebih dalam mengenai materi pelajaran maka kita akan dapat melihat adanya berbagai aspek antara lain:

- 1) Konsep yaitu suatu ide atau suatu gagasan yang umum
- 2) Prinsip adalah suatu kebenaran dasar sebagai titik tolak untuk berpikir atau merupakan suatu petunjuk untuk berbuat atau melaksanakan sesuatu
- 3) Fakta adalah sesuatu yang telah terjadi
- 4) Proses adalah serangkaian perubahan, gerakan-gerakan perkembangan. Suatu proses dapat terjadi secara sadar atau tidak disadari
- 5) Nilai adalah suatu pola, ukuran atau merupakan suatu tipe atau model. Umumnya nilai bertalian dengan pengakuan atau kebenaran yang bersifat umum, tentang baik atau buruk
- 6) Keterampilan adalah kemampuan berbuat sesuatu dengan baik. Berbuat dapat berarti secara jasmaniah (menulis, berbicara dan sebagainya).

Dari berbagai sumber diatas tentang materi pembelajaran, maka dapat disimpulkan dari aspek kualitas materi terdapat indikator-indikator antara lain :

**a) Sesuai dengan standar kompetensi**

Standar kompetensi di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta adalah Menggambar Busana (*Fashion Drawing*).

**b) Sesuai dengan kompetensi dasar**

Kompetensi dasar di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta adalah



mengelompokkan macam - macam busana wanita (busana pesta).

**c) Sesuai tujuan instruksional yang ingin dicapai**

Suatu materi pelajaran yang terpilih dimaksudkan untuk mencapai tujuan instruksional khusus atau tujuan-tujuan tingkah laku. Materi disini dikhususkan pada materi menggambar busana (*fashion drawing*).

**d) Lebih hidup dan kongkrit**

Menurut R. Ibrahim dan Nana Syaodih S (2003: 100) artinya gambar atau media *mood board* dapat menggambarkan suatu objek lebih hidup dan mendekati objek aslinya. Hal ini dapat menarik minat siswa sekaligus memudahkan pemahaman siswa.

**e) Mempermudah guru dalam proses belajar mengajar**

Materi/bahan pelajaran harus membantu untuk melibatkan diri secara aktif, baik dengan berfikir sendiri maupun dengan melakukan berbagai kegiatan. sehingga dapat motivasi siswa dan memudahkan guru dalam belajar mengajar.

**f) Disusun berdasarkan tujuan dan dirumuskan dengan jelas**

Merumuskan tujuan pembelajaran hendaknya fokus, jelas dan menantang yaitu tujuannya adalah mnegembangkan sebuah media *mood board* busana pesta pada mata diklat menggambar busana (*fashion drawing*).

**g) Bersifat faktual maupun konseptual**

Menurut Harjanto, (2003: 222) konseptual yaitu suatu ide atau suatu gagasan yang umum sesuatu yang telah terjadi. Fakta adalah sesuatu yang telah terjadi. Konsep dalam media *mood board* busana pesta ini adalah "*Sakura Mix*".

**h) Dapat menyampaikan pesan atau ide**

Menurut R. Ibrahim dan Nana Syaodih S (2003: 100) materi pelajaran hendaknya sesuai dengan tingkat pendidikan atau perkembangan siswa pada umumnya

yang dapat memberikan manfaat, sehingga pesan atau ide dapat tersampaikan.

**i) Disusun tahap demi tahap**

Menurut Harjanto, (2003: 222) materi pelajaran tersusun dalam ruang lingkup dan urutan yang sistematis dan logis. Setiap materi pelajaran disusun secara tahap demi tahap dan menyeluruh, terbatas ruang lingkungannya dan terpusat pada suatu topik masalah tertentu. Materi disusun secara berurutan dengan mempertimbangkan faktor perkembangan psikologi siswa.

**j) Menggunakan kata-kata yang mudah dimengerti**

Menurut Azhar Arsyad (2002: 91) menggunakan kata-kata harus memakai huruf yang sederhana dengan gaya huruf yang mudah terbaca dan tidak terlalu beragam dalam satu tampilan ataupun serangkaian tampilan visual. Kalimat-kalimatnya juga harus ringkas tetapi padat dan mudah dimengerti.

**k) Disertai tulisan yang jelas**

Menurut Azhar Arsyad (2002: 88) tulisan pada media *mood board* busana pesta ini adalah “*Sakura Mix*”, usahakan tulisan konsistensi dan dicetak miring karena menggunakan kata asing, beserta teksnya dalam pemilihan huruf dan warna.

**l) Dikemas dengan menarik**

Menurut R. Ibrahim dan Nana Syaodih S, (2003: 100) menarik artinya media *mood board* dengan mengamati siswa akan merasa asyik dan tertarik untuk mengamati lebih jauh lagi.

**m) Dilengkapi dengan desain menggambar busana**

Menyediakan contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran yaitu berupa desain dengan proporsi tubuh wanita menggunakan busana pesta dengan konsep “*Sakura Mix*” yaitu bunga sakura dan perpaduan budaya Negara Jepang yang dimodifikasi.

**n) Disertai dengan contoh warna dan bahan**

Contoh warna yang digunakan pada media *mood board* busana pesta ini menggunakan contoh warna yang lembut sesuai dengan desain busana pesta pada gambar proporsi wanita dengan mengambil konsep negara Jepang “*Sakura Mix*” yaitu pink muda, pink tua, hijau tua, hijau muda dan kuning muda. Menggunakan bahan atau kain bermotif bunga sakura.

**o) Dilengkapi contoh-contoh gambar yang jelas**

Usahakan visual itu sesederhana mungkin seperti gambar. Gambar realistis harus digunakan secara hati-hati karena gambar yang amat rinci dengan realisme sulit diproses dan dipelajari bahkan seringkali mengganggu perhatian siswa untuk mengamati apa yang seharusnya diperhatikan.

**p) Disusun dengan tampilan suasana**

Materi-materi yang disajikan terkait dengan tampilan suasana. Tampilan suasana di dalam media *mood board* busana pesta ini adalah “*Sakura Mix*”, suasana Jepang tradisional dan baju kimono khas Negara Jepang.

**q) Pembuatannya sederhana, mudah dan murah**

Menurut R. Ibrahim dan Nana Syaodih S (2003: 100) mudah dan murah artinya gambar sangat mudah dan dicari di mana saja dan tidak memerlukan biaya yang besar, misalnya dengan memotong gambar di koran, majalah, dll.

**r) Memberi kesan kuat dan menarik perhatian**

Menurut R. Ibrahim dan Nana Syaodih S (2003: 100) menarik artinya dengan mengamati siswa akan merasa asyik dan tertarik untuk mengamati lebih jauh tentang media.

b. Contoh *Mood Board* Menggambar Busana



Gambar 1. *Mood Board* Konsep Elemen Tumbuh-tumbuhan

Sumber : [http://www.fashion-era.com/trends\\_2007a/2007 fall fashion trends mood boards colours 2006 7.htm](http://www.fashion-era.com/trends_2007a/2007_fall_fashion_trends_mood_boards_colours_2006_7.htm) (Maret 2013)



Gambar 2. *Mood Board* Konsep Elemen Air

Sumber : [http://www.fashion-era.com/trends\\_2007a/2007 fall fashion trends mood boards colours 2006 7.htm](http://www.fashion-era.com/trends_2007a/2007_fall_fashion_trends_mood_boards_colours_2006_7.htm) (Maret 2013)



Gambar 3. *Mood Board* Konsep Elemen Leopard Harimau

Sumber : [http://www.fashion-era.com/trends\\_2007a/2007 fall fashion trends mood boards colours 2006 7.htm](http://www.fashion-era.com/trends_2007a/2007_fall_fashion_trends_mood_boards_colours_2006_7.htm) (Maret 2013)

Gambar di atas merupakan salah satu contoh wujud media *mood board*. Contoh pada gambar 1 dengan konsep tumbuh-tumbuhan identik warna hijau, gambar 2 warna biru sebagai konsep elemen air dan gambar 3 konsep elemen leopard harimau sebagai sumber ide. Sumber ide adalah “sesuatu yang dapat menimbulkan ide seorang perancang busana untuk menciptakan desain busana baru” (Sri Widarwati 2000: 58). Dalam menciptakan suatu desain busana yang baru, seorang perancang busana dapat melihat dan mengambil berbagai obyek untuk dijadikan sebagai sumber ide. Sebelum mewujudkan karya, desainer terlebih dahulu mencari sumber ide yang kemudian dituangkan ke dalam wujud media *mood board*. Kesan teduh dan nyaman yang terpancar dari busana di atas merupakan perwujudan dari sumber ide sang desainer. Sumber ide tersebut mencakup unsur-unsur yang harus dimiliki dalam *mood board*. Unsur-unsur yang ada dalam media *mood board* meliputi unsur warna, bentuk, ragam hias,

tekstur dan siluet. Desainer terkenal di Indonesia yaitu hasil rancangannya dari Lenny Agustin menggunakan *mood board* dengan konsep Popi-popi diambil dari pakaian khas Makasar yaitu Baju Bodo, seperti gambar 4 dibawah ini



Gambar 4. *Mood board* Lenny Agustin terinspirasi dari pakaian adat Makasar  
Sumber : Buku *Fashion Playground* by Lenny Agustin

Contoh lain *mood board* dilakukan untuk membuktikan bahwa *mood board* memiliki pengaruh yang besar dalam proses membuat desain dan menciptakan karya. Desain karya Lenny Agustin (2011: 30), yang bertema *Popi-Popi*. Lenny Agustin terinspirasi dan membidik pakaian adat khas dari Makassar Sulawesi Selatan dengan karakter kain-kain Makasar yang berwarna terang, ramai dengan motif bunga dengan khas baju bodo yang lasik dan karakternya yang sangat khas dari Makasar.

Dari Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas. Pakaian adat Sulawesi Selatan *Makassar, Mandar* dan Bugis (Sulawesi Selatan) memiliki salah satu produk budaya yang dibanggakan dan telah menjadi ikon provinsi Sulawesi Selatan, yaitu baju Bodo. Baju Bodo merupakan baju yang paling tua usianya. seperti pakaian adat provinsi di pulau Sulawesi, baju bodo terdiri dari blus sebagai pakaian bagian atas dan sarung sebagai pakaian bagian



bawahnya. Baju Bodo kerap digunakan sebagai pakaian pesta, misalnya pada pesta pernikahan.

Baju Bodo termasuk busana tradisional Indonesia yang tergolong jenis busana kutang pada bagian blusnya dan busana bungkus pada bagian sarungnya. baju yang berlengan pendek dan menggelembung karena pada bagian punggungnya menggelembung Bentuk segi empat merupakan ciri khas dari baju bodo. tidak berlengan, sisi samping blus dijahit, bentuk bagaian badan blus menggelembung, bagian atas dilubangi untuk memasukan kepala yang sekaligus juga merupakan garis untuk lubang leher, tidak memiliki sambungan jahitan pada bagian bahu, memakai hiasan berupa kepingan-kepingan logam berbentuk bulat berwarna emas di seluruh pinggiran dan permukaan blus.

Menurut Lenny Agustin *Fashion Playground* (2011: 30). Konsep yang diambil dari baju Bodo pakaian khas Makasar ini tentang Popi-Popi dalam bahasa Makasar artinya boneka-boneka yang cantik, bentuk boneka ini lebih berwarna cerah, *fun* dan modis. Diambil dari boneka karena boneka merupakan benda jadi dengan simbol mainan yang menghibur membuat senang dan bisa didandani dengan cantik. Untuk pemilihan warna sendiri konsep Popi-popi materi utamanya menggunakan tenun sutera Makasar dan organdi lalu juga bermain dengan kerajinan tangan berbahan dasar kain, kertas dan karton yang dibentuk menjadi bunga pada sejumlah asesorisnya.

Padu padannya dengan mewujudkan boneka cantik ngepop melalui blus ringan yang diinspirasi dari baju Bodo khas Makasar, juga kain tenun Makasar menjadi rok lebar yang kesannya ceria. Warna-warni terang khas Makasar juga perlu kejelian dengan padu padannya supaya tetap kelihatan serasi dan cantik, termasuk memasukkan aksesoris buatan tangan berbentuk bunga yang menjadi

kalung. Ikat pinggang, bando atau pemanis pada blus untuk menggantikan aksesoris tradisional Makasar yang berbahan logam, hasil karya Lenny Agustin pada gambar 5 dibawah ini:



Gambar 5. Hasil Busana yang terinspirasi dari baju Bodo Makasar  
Sumber : Buku *Fashion Playground* by Lenny Agustin

### 3. Mata Diklat Menggambar Busana

#### a. Lingkup Materi Pembelajaran

Mata diklat menggambar busana merupakan pelajaran produktif yang berisi teori dan praktek dengan tujuan memberikan keterampilan menggambar busana di bidang busana butik. Menggambar busana mulai diajarkan dari kelas X sampai XII dengan materi yang berbeda-beda sesuai tingkatannya. Pelajaran menggambar busana dari kelas X dominan dilakukan dengan praktek, sehingga pelajaran keterampilan biasanya diajarkan dikelas yang memiliki fasilitas yang sesuai dengan mata pelajarannya. Secara filosofi, inti dari “SMK adalah kegiatan belajar mengajar dikelas, bengkel, dan laboratorium” (Suharsimi Arikunto, 1984).

Berdasarkan sumber yaitu silabus SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta, kompetensi dasar dan indikator pada mata diklat menggambar busana pada kelas XI dapat dilihat pada tabel dibawah ini:



Tabel 1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar  
Mata Diklat Menggambar Busana

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator
(1)	(2)	(3)
Menggambar Busana	Mengelompokkan macam – macam busana wanita	a) Siswa dapat menjelaskan tentang pengetahuan dan macam-macam busana wanita sesuai dengan kesempatan b) Siswa dapat mengidentifikasi macam-macam busana wanita sesuai dengan kriteria pengelompokkan

Sumber : Silabus SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta

Pada penelitian ini penyusun akan mengidentifikasi macam-macam busana wanita sesuai dengan kriteria pengelompokkan dan memfokuskan pada busana pesta dan pewarnaan gambar desain busana dengan teknik kering. Siswa kelas XI Busana di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta, masih kesulitan dalam pembuatan desain busana dengan teknik kering pada busana pesta, karena desain busana pesta memerlukan seni kreatifitas, imajinasi dan referensi yang banyak. Hal tersebut dikarenakan masih banyak siswa yang masih menjiplak desain gambar dari guru atau teman sebayanya.

#### **b. Dasar-dasar Teknik Penyelesaian Gambar Busana**

##### **1) Pengertian Pewarnaan Gambar Desain Busana dengan Teknik Kering**

Pada pengembangan media *mood board* menggambar busana ini menggunakan desain busana dengan teknik kering. Menurut Afif Ghurub Bestari (2011:50), pewarnaan gambar desain busana dapat dilakukan dengan berbagai macam cara. Salah satunya dengan teknik kering. Teknik kering adalah suatu teknik pewarnaan gambar desain busana tanpa menggunakan air. Alat yang paling sering digunakan untuk menggambar dengan teknik kering adalah pensil warna. Selain itu kita dapat menggunakan pensil biasa, pastel, krayon, konte dan spidol. Dalam hal ini, yang perlu diingat adalah meskipun terdapat jenis pensil warna yang bersifat akuarel (zat pewarna dengan pelarut air), tetapi dalam teknik

kering tetap menggunakan pensil warna tanpa air. Menurut Afif Ghurub Bestari (2011:50), dalam pewarnaan sketsa busana ini ada 5 (lima) faktor yang harus diperhatikan, yaitu: (1) tekstur kain, (2) motif kain, (3) lekuk tubuh, (4) jatuhnya busana dan (5) cahaya.

Langkah-langkah untuk menggambar desain busana menurut Afif Ghurub Bestari (2011: 43) adalah sebagai berikut:

- 1) Tentukan pose yang diinginkan. Kemudian, buatlah proporsi tubuh dengan garis tipis pada kertas gambar. Bagian-bagian tubuh yang digambar meliputi wajah dan bagian-bagiannya, serta kaki. Wajah terdiri atas mata dan alis, hidung, mulut, telinga, alis, dan dilengkapi rambut pada kepala. Tangan terdiri atas lengan, siku, pergelangan tangan, telapak tangan, dan jari-jari tangan. Pastikan bahwa proporsi yang dibuat sudah benar perbandingan dan seimbang posenya.
- 2) Buatlah gambar desain busana pada proporsi tubuh mulai dari bagian atas busana kemudian turun ke bawah sesuai dengan pose. Selanjutnya, isilah gambar desain busana dengan efek volume dan lekukan pada bagian-bagian tertentu sesuai dengan bentuk busana dan pose. Kemudian lengkapi detail-detailnya, seperti wajah, rambut, aksesoris, motif, dan setikan-setikannya.
- 3) Hapus bagian-bagian yang tidak diperlukan, kemudian pertebal gambar desain dengan pensil.
- 4) Warnai gambar dengan menggunakan pensil warna yang sudah diraut ujungnya. Pewarnaan dimulai dari pewarnaan kulit, wajah, rambut. Setelah selesai baru mewarnai tekstur busana dan pelengkap busana.
- 5) Penyempurnaan desain busana.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa menggambar busana adalah merancang busana dengan menerapkan unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain dalam bentuk gambar agar dapat dibaca oleh orang lain sebelum direalisasikan dalam wujud suatu busana.

### **c. Busana Pesta**

#### **1) Pengertian Busana Pesta**

Menurut Sri Widarwati (1993), “busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, dimana pesta tersebut dibagi menurut waktunya yakni pesta pagi, pesta siang dan pesta malam”. Dari uraian di atas, yang dimaksud busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan

pesta baik pesta pagi, pesta siang, pesta sore maupun pesta malam hari, dimana busana yang dikenakan lebih istimewa dibandingkan dengan busana sehari-hari, baik dari segi bahan, teknik jahit, disain maupun hiasannya. Busana pesta dikelompokkan menjadi:

a) Busana pesta pagi

Busana pesta pagi atau siang adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta antara pukul 09.00 – 15.00. Busana pesta ini terbuat dari bahan yang bersifat halus, lembut, menyerap keringat dan tidak berkilau, pemilihan warna sebaiknya dipilih warna yang lembut tidak terlalu gelap.

b) Busana pesta sore

Busana pesta sore adalah busana yang dikenakan pada kesempatan sore menjelang malam. Pemilihan bahan sebaiknya bertekstur agak lembut dengan warna bahan yang cerah atau warna yang agak gelap dan tidak mencolok.

c) Busana pesta malam

Busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta malam hari. Pemilihan bahan yaitu yang bertekstur lebih halus dan lembut. Mode busana kelihatan mewah atau berkesan *glamour*. Warna yang digunakan lebih mencolok, baik mode ataupun hiasannya lebih mewah.

d) Busana pesta malam resmi

Busana pesta malam resmi adalah busana yang dikenakan pada saat resmi, mode masih sederhana, biasanya berlengan tertutup sehingga kelihatan rapi dan sopan tetapi terlihat mewah.

e) Busana pesta malam gala

Busana pesta malam gala adalah busana pesta yang dipakai pada malam hari untuk kesempatan pesta, dengan mode terbuka & mewah, misal: *Backlees*

(punggung terbuka), *busty look* (dada terbuka), *decolette look* (leher terbuka).

## 2) Karakteristik Busana Pesta

Menurut Sri Widarwati (1993), bahan yang biasa digunakan untuk busana pesta biasanya dari bahan yang berkualitas tinggi dengan perhiasan lengkap sesuai dengan busananya sehingga kelihatan istimewa. Hal – hal yang harus diperhatikan dalam membuat busana pesta adalah siluet busana. Siluet ialah garis sisi luar atau garis sisi bayangan luar dari sebuah busana atau pakaian. Penggolongan siluet didasarkan pada berbagai aspek yaitu:

### a) Bentuk dasar

Penggolongan siluet menurut bentuk dasar dibedakan menjadi 3, yaitu: Siluet lurus atau pipa (*straight/tabular*), Siluet lonceng (*bell-shape/bouffant silhouette*), dan Siluet menonjol (*bustle silhouette*)

### b) Pengaruh tekstur

Siluet berdasarkan pengaruh tekstur dibedakan menjadi 2 yaitu siluet tailor dan siluet draperi.

### c) Kesan usia

Berdasarkan kesan usia, siluet dibedakan menjadi 2 yaitu siluet dengan kesan gadis remaja (*flapper silhouette*) dan siluet dengan kesan dewasa (*mature silhouette*). Berbagai bentuk huruf siluet, Berdasarkan bentuk huruf siluet dibedakan menjadi siluet A, H, I, T, Y, S, X, O, dan L.

## B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Berikut ini adalah beberapa penelitian yang relevan:

1. Penelitian Wilis Idrati (2011) yang berjudul “**Pengembangan Poster Kolase Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pencapaian Kompetensi Menggambar Busana Di SMK Negeri 1 Pandak Bantul**” Penelitian ini bertujuan untuk (1)

mendapatkan rancangan poster dengan teknik kolase yang tepat dan menarik tentang sumber ide dari penduduk dunia sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk pencapaian kompetensi menggambar busana, (2) mengetahui kelayakan penggunaan poster dengan teknik kolase sebagai media pembelajaran tentang sumber ide dari penduduk dunia dalam pembelajaran untuk pencapaian kompetensi menggambar busana, (3) mengetahui pencapaian kompetensi menggambar busana dengan menggunakan poster dengan teknik kolase sebagai media pembelajaran

2. Penelitian Erma Fitriana (2012) yang berjudul **"Pengembangan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kreativitas Mendesain Pada Mata Pelajaran Menggambar Busana Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Pacitan"**, penelitian ini menggunakan media gambar, adapun tujuannya adalah: mengetahui kelayakan produk media gambar pada mata pelajaran menggambar busana dan mengetahui peningkatan kreativitas mendesain pada mata pelajaran menggambar busana. Hasil kelayakan media gambar oleh siswa diperoleh hasil 62,5 % dengan kategori baik. Dalam kreativitas mendesain siswa pada pembelajaran sebelum menggunakan media gambar diperoleh hasil 37,5 % dengan kategori kurang kreatif, sedangkan pada pembelajaran sesudah menggunakan media gambar kreatifitas mendesain siswa meningkat dengan persentase 100 % dengan kategori sangat kreatif. Berikut tabel pemetaan posisi dan model penelitian yaitu:

Tabel 2. Pemetaan Posisi dan Model Penelitian

Uraian	Penelitian	Wilis Idrati	Erma Fitriana	Anisa K
		2011	2012	2013
Tujuan Penelitian	Pembelajaran berbasis visual	√	√	√
	Media Pembelajaran	√	√	√
	Pembelajaran Menggambar Busana	√	√	√
Jenis Penelitian	Deskriptif	-	-	-
	Quasi Experimen	-	-	-
	Asosiatif	-	-	-
	R&D	√	√	√
Tempat penelitian	SD	-	-	-
	SMP	-	-	-
	SMK	√	√	√
Instrumen	Angket	√	√	√
	Dokumentasi	-	-	√
	Observasi	√	√	√
	Wawancara	-	√	√
Analisis data	Deskriptif	√	√	√
	T-test	-	√	-
	Uji hipotesis	-	-	-

Relevansi penelitian yang dikemukakan diatas dengan penelitian ini adanya kesamaan bahwa pembelajaran menggunakan media visual pada mata pelajaran menggambar busana, dengan adanya media visual berupa poster kolase, media gambar dan media *mood board* yang dapat dilihat oleh siswa secara langsung, siswa dapat meningkatkan motivasi, minat belajar, prestasi belajar serta kemandirian belajar siswa. Kedudukan penelitian sama dengan penelitian sebelumnya yaitu pada variable penelitian, dan perbedaan pada subjek, objek penelitian. Subjek penelitian ini adalah siswa SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta dan objek penelitian adalah pengembangan media *mood board* busana pesta pada mata diklat menggambar busana.

### C. Kerangka Berfikir

Mata diklat menggambar busana, merupakan salah satu materi yang harus dikuasai peserta didik kelas XI Jurusan Busana Butik SMK Muhammadiyah

4 Yogyakarta. Hal tersebut mengingat kebutuhan dunia kerja maupun tuntutan masyarakat akan menggambar busana sangat tinggi. Kebutuhan terhadap desain menggambar busana semakin tinggi karena dalam berbusana masyarakat tidak hanya ingin memenuhi nilai jasmaniah saja melainkan nilai rohaniah berupa keindahan dan keanggunan.

Di dalam mata diklat menggambar busana ini diperlukan pengenalan media yang dapat menunjang proses belajar mengajar dengan baik, media sendiri merupakan bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Di dalam perkembangan pembelajaran saat ini siswa dituntut menggunakan media guna memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar siswa. Kurangnya motivasi siswa dalam menggambar busana dan tingkat pemahaman siswa tentang ide suatu konsep yang akan dikembangkan menjadi desain atau ke wujud busana yang sebenarnya masih kurang serta kurangnya referensi tentang pengetahuan menggambar busana pesta sehingga siswa dalam mendesain gambar terutama desain gambar busana pesta masih sangat rendah.

Dari permasalahan yang timbul, maka peneliti mengembangkan sebuah produk atau media untuk pembelajaran menggambar busana dengan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) menggunakan prosedur penelitian pengembangan menurut Borg dan Gall yang dikutip dalam Tim Puslitjaknov (2008). Media yang dikembangkan oleh peneliti adalah media *mood board* busana pesta untuk mata diklat menggambar busana. Pembelajaran menggunakan media lebih efektif bagi siswa maupun pengajar daripada pembelajaran tanpa menggunakan media.

Dari segi arti media *mood board* adalah media pembelajaran analisis visual bagi desainer atau orang yang belajar dibidang busana dan kriya tekstil, dengan menyajikan dan membahas suatu konsep fakta atau permasalahan yang dikaji secara deskriptif analisis menggambarkan ide yang ingin diwujudkan oleh seseorang. berupa sebuah benda atau sarana berupa papan atau bidang datar lainnya dengan berbagai bentuk (persegi, bulat dan lain sebagainya) yang di dalamnya berisi guntingan-guntingan gambar yang dapat diperoleh dari media cetak (majalah dan koran), internet, maupun kumpulan gambar-gambar karya desainer sesuai warna dan jenis benda.

Penggunaan media *mood board* ini mempunyai keunggulan-keunggulan sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman melalui lambang-lambang visual berupa gambar sehingga media *mood board* memberikan pemahaman mengenai konsep desain yang akan dibuat. Dengan hadirnya media *mood board* busana pesta pada mata diklat menggambar busana diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar. Lebih mudah digunakan dengan harapan apa yang ada di dalam media *mood board* busana pesta diterima siswa dengan baik. Sehingga kualitas siswa pun menjadi lebih baik.

#### **D. Pertanyaan Penelitian**

Adapun Pertanyaan dari Penelitian ini adalah :

3. Bagaimana mengembangkan media *mood board* busana pesta untuk mata diklat menggambar busana pada siswa kelas XI di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta?
4. Bagaimana kelayakan media *mood board* busana pesta untuk mata diklat menggambar busana pada siswa kelas XI di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta?



### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Model Pengembangan

Penelitian yang dilaksanakan ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut (Sugiono, 2008: 297), “penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan”. Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang dihasilkan. Sesuai dengan pernyataan Borg & Gall (1983: 772) yaitu “*R&D is process used to develop and validate educational products*”. Penelitian R&D adalah aktifitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (*needs assessment*), kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (*development*) untuk menghasilkan produk dan menguji kualitas produk tersebut.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa penelitian dan pengembangan dibidang pendidikan dan pembelajaran merupakan model penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk untuk meningkatkan serta mengembangkan mutu pendidikan dan pembelajaran secara efektif dan efisien. Dalam penelitian ini difokuskan untuk menghasilkan sebuah produk yaitu berupa media *mood board* busana pesta pada mata diklat menggambar busana kelas XI busana butik di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta.

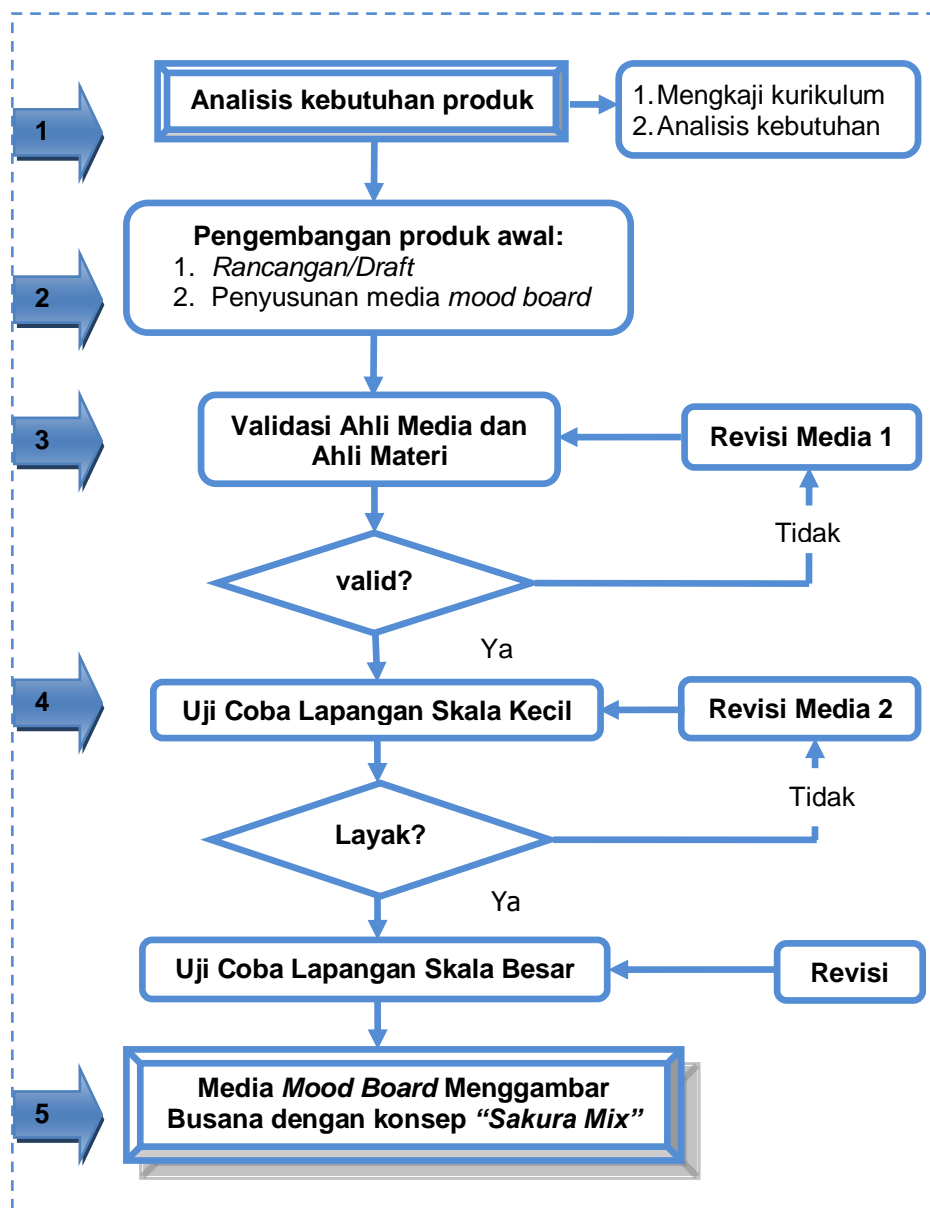
Langkah-langkah pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mengacu pada model dari Borg dan Gall yang dikutip dalam Tim

Puslitjaknov (2008), dari kesepuluh langkah pengembangan Borg dan Gall dapat

dilakukan dengan lebih sederhana melibatkan 5 langkah utama yaitu:

- 1) Melakukan analisis kebutuhan produk yang akan dikembangkan
- 2) Mengembangkan produk awal
- 3) Validasi ahli dan revisi
- 4) Uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk,
- 5) Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir.

Langkah-langkah pengembangan digambarkan pada tabel 3 sebagai berikut:



Tabel 3. Prosedur Pengembangan Media *Mood Board* Menggambar Busana menurut Borg and Gall yang Dikutip dalam Tim Puslitjaknov

## **B. Prosedur Pengembangan**

Prosedur pengembangan memaparkan langkah-langkah prosedural yang ditempuh oleh pengembang dalam membuat produk. Prosedur pengembangan secara tidak langsung akan memberi petunjuk bagaimana langkah prosedural yang dilalui sampai ke produk yang akan di spesifikasikan.

Proses pengembangan yang dilakukan yaitu pengembangan media pembelajaran berupa media *mood board* busana pesta untuk mata diklat menggambar busana, kemudian produk tersebut diujikan dan diketahui kelayakannya. Produk yang berupa media *mood board* busana pesta tersebut akan divalidasi terlebih dahulu oleh para ahli yaitu ahli media dan ahli materi.

Pengembangan produk yang berupa media *mood board* busana pesta ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran di sekolah dalam meningkatkan standar kompetensi menggambar busana. Pengembangan media *mood board* busana pesta pada mata diklat menggambar busana ini untuk siswa kelas XI di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta, menggunakan model pengembangan Brog and Gall yang dikutip oleh tim pustlitjaknov (2008:11). Adapun prosedur pengembangan tersebut dapat dilihat pada tabel. 02.

### **1) Analisis**

Analisis digunakan untuk mengetahui suasana atau keadaan pembelajaran menggambar busana dan kebutuhan media sehingga dapat diketahui produk yang dikembangkan layak atau tidak digunakan sebagai media pembelajaran. Analisis kebutuhan merupakan tahap awal pengembangan. Analisis kebutuhan produk yang dilakukan adalah sebagai berikut.

#### **a. Mengkaji Kurikulum**

Mengkaji kurikulum yaitu mempelajari kurikulum yang ada di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta, sehingga media *mood board* busana pesta yang akan dihasilkan tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran. Mengkaji kurikulum termasuk di dalamnya adalah menentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar pada mata pelajaran Menggambar Busana (*Fashion Drawing*) di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta. Standar kompetensi yang digunakan pada penelitian ini adalah menggambar busana (*fashion drawing*) dan kompetensi dasarnya adalah mengelompokkan macam-macam busana wanita disini difokuskan ke busana pesta. Standar kompetensi dinyatakan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang nantinya akan membutuhkan sumber belajar dan media pembelajaran untuk membantu pembelajaran di dalam kelas.

#### **b. Analisis kebutuhan Media**

Analisis kebutuhan media merupakan kegiatan yang digunakan untuk mengidentifikasi masalah serta menetapkan jumlah media dan judul media yang harus dikembangkan untuk mencapai suatu kompetensi tertentu. Sehingga dapat diketahui produk yang dikembangkan sesuai kebutuhan media pembelajaran di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta. Langkah-langkah analisis kebutuhan media antara lain:

1. Mengidentifikasi permasalahan yang terjadi pada standar kompetensi atau kompetensi dasar tertentu
2. Menetapkan kompetensi dasar dari silabus pembelajaran
3. Mengidentifikasi dan menentukan ruang lingkup standar kompetensi atau kompetensi dasarnya

4. Mengidentifikasi dan menentukan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang diisyaratkan
5. Menentukan tema atau konsep pada media yang akan di buat.
6. Mengumpulkan data, buku, dan sumber lainnya yang dapat digunakan untuk referensi dalam pembuatan media.

Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara observasi pada saat pelaksanaan pembelajaran menggambar busana dikelas XI SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta sedang berlangsung dan wawancara yang dilakukan kepada dua sumber yaitu guru mata pelajaran produktif pada standar kompetensi menggambar busana (*fashion drawing*) dan siswa busana. Analisis kebutuhan yang dilakukan adalah:

#### **1) Observasi**

Menurut Sugiyono (2008: 145), observasi atau pengamatan adalah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung mengamati dan mencatat secara sistematis gejala - gejala yang diselidiki. Kegiatan observasi dilaksanakan untuk memperoleh data tentang keadaan atau situasi yang ada didalam sekolah, dan untuk mengetahui permasalahan pelaksanaan pembelajaran terhadap penggunaan media pembelajaran yang akan dijadikan untuk kemajuan pembelajaran. Observasi ditujukan kepada responden (siswa kelas XI busana).

#### **2) Wawancara (*Interview*)**

“Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna suatu topik tertentu” (Sugiyono, 2008: 137). Wawancara yang dilakukan oleh peneliti yaitu kepada responden (guru mata pelajaran menggambar busana), untuk

mengetahui keadaan pembelajaran dan kebutuhan terhadap pengembangan media menggambar busana di SMK di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta.

## **2. Desain**

Desain pengembangan media *mood board* busana pesta dimulai dari pengembangan produk awal diantaranya adalah menyusun rancangan/draft dan penyusunan media *mood board* sampai dengan validasi ahli. Berikut tahapan-tahapan pengembangan produk awal:

### **a. Menyusun Rancangan/Draft Media *Mood Board***

Rancangan/draft *mood board* dibuat bertujuan untuk mempermudah di dalam pembelajaran. Rancangan/draft dalam membuat media *mood board* busana pesta pada mata diklat menggambar busana yaitu dari menentukan konsep, perencanaan alat dan bahan, komponen-komponen yang akan dimuat dalam media, menentukan desain gambar sampai pengemasan. Menyusun rancangan atau draft media *mood board* busana pesta sesuai dengan standar kompetensi menggambar busana (*fashion drawing*) dan kompetensi dasar mengelompokkan macam - macam busana wanita (busana pesta).

### **b. Penyusunan Media *Mood Board***

Setelah melakukan analisis kebutuhan dilanjutkan dengan penyusunan media *mood board* busana pesta. Penyusunan media *mood board* busana pesta terdapat langkah-langkah dalam pembuatannya. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan media *mood board* pada pengembangan produk awal adalah:

- 1) Menentukan tema atau konsep
- 2) Menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan
- 3) Mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan konsep yang akan diangkat menjadi karya

- 4) Menggunting gambar-gambar sesuai dengan konsep yang akan di buat
- 5) Menyusun dan menempelkan potongan gambar-gambar
- 6) Menentukan desain gambar dalam media tersebut
- 7) Disertai contoh kain dan warnanya
- 8) Media dikemas dengan menarik dan kreatif.

Setelah melakukan pengembangan produk awal selanjutnya membuat instrumen penilaian kelayakan media pada mata diklat menggambar busana oleh siswa Busana Butik kelas XI SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta yang disesuaikan dengan karakteristik media pembelajaran.

#### **c. Validasi Para Ahli dan Revisi**

Validasi merupakan permintaan pengesahan atau pengakuan terhadap kesesuaian atau kelayakan media apabila digunakan. Validasi media pembelajaran menggambar busana dalam media ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Media yang telah di validasi akan diketahui kekurangan atau kelemahannya. Validasi yang dilakukan bermanfaat untuk mengetahui dan mengevaluasi secara sistematis instrument dan produk media yang akan dikembangkan sesuai dengan tujuan.

Validator dari ahli media dimaksudkan untuk memberikan informasi atau masukan dan mengevaluasi media berdasarkan aspek kriteria media, validator dari ahli materi menggambar busana bertujuan untuk memberikan informasi dan mengevaluasi media berdasarkan aspek-aspek didalam materi menggambar busana (*fashion drawing*).

Setelah validasi selanjutnya revisi, revisi dilakukan oleh peneliti untuk memperbaiki media sesuai masukan saat pelaksanaan validasi kelayakan media diharapkan media *mood board* menggambar busana tersebut layak dan cocok

digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi tersebut dapat digunakan untuk menyempurnakan media yang akan diproduksi.

### **3. Implementasi**

Implementasi merupakan penggambaran keterangan yang mengungkapkan makna dan menggambarkan pelaksanaan atau penerapan suatu hal. Implementasi pengembangan media *mood board* pada mata diklat menggambar busana dibagi menjadi dua yaitu:

#### **a. Uji Coba Lapangan Skala Kecil**

Uji coba perlu dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran sehingga nantinya dapat digunakan sebagai sumber belajar di SMSK Muhammadiyah 4 Yogyakarta. Untuk mendapatkan hasil yang bisa diterima oleh siswa, maka dilakukan uji coba lapangan skala kecil yang berjumlah 5 siswa yaitu siswa yang memiliki tingkat prestasi tinggi, sedang dan rendah untuk mengetahui kelayakan kualitas media menggambar busana dilihat dari segi pemahaman dan konsep yang disajikan pada media sehingga nantinya dapat digunakan sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran.

Proses ini penting digunakan untuk mengetahui kekurangan atau keterbacaan media dari siswa. Setelah melakukan uji keterbacaan media dapat diketahui layak/baik tidaknya media tersebut. Apabila tidak layak/baik media tersebut dilakukan revisi media, tujuannya untuk memperbaiki kekurangan media dari segi keterbacaan siswa agar media ini mudah dipahami oleh siswa.

#### **b. Uji Coba Lapangan Skala Besar dan Hasil Akhir**

##### **1) Kegiatan uji coba lapangan**

Kegiatan ini dimaksudkan untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dibuat sebelum digunakan dalam lingkup yang sebenar-benarnya. Uji coba



lapangan skala besar dilakukan oleh siswa yang berjumlah 26 kelas XI program keahlian tata busana di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta. Hasil data yang diperoleh dari uji coba lapangan dianalisis dan digunakan untuk menyempurnakan keseluruhan pengembangan sumber belajar berupa media menggambar busana untuk siswa kelas XI program keahlian tata busana di SMK Muhammadiyah 4 sehingga dapat menghasilkan bahan ajar yang efektif, menarik dan layak digunakan sebagai sumber belajar.

## 2) Hasil akhir

Hasil akhir pada pengembangan ini berupa media pembelajaran menggambar busana yaitu media *mood board* busana pesta pada mata diklat menggambar busana, produk yang telah diuji coba dinyatakan layak dalam proses penelitian dan pengembangan ini. Karena keterbatasan biaya, jumlah media yang diproduksi hanya terbatas untuk kepentingan penelitian.

## 4. Evaluasi

Evaluasi merupakan proses mengumpulkan informasi untuk mengetahui menentukan atau menilai kegunaan dan keefektifan pencapaian belajar di kelas atau kelompok. Hasil evaluasi diharapkan dapat mendorong untuk menjadi lebih baik dan mendorong siswa untuk belajar lebih baik. Evaluasi memberikan informasi bagi kelas dan guru untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Evaluasi pada penelitian ini dilakukan oleh siswa kelas XI busana butik di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta pada uji coba skala kecil yang dilakukan pada 5 siswa, mereka memberikan penilaian dan saran terhadap media *mood board* busana pesta pada mata diklat menggambar busana. Saran-saran yang diberikan berfungsi sebagai masukan bagi peneliti untuk memperbaiki media *mood board* busana pesta.

Setelah media *mood board* diperbaiki, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba media *mood board* dalam uji coba skala besar yaitu pada seluruh siswa kelas XI busana berjumlah 26 siswa. Seluruh siswa diberikan angket untuk memberi penilaian terhadap kelayakan media *mood board* menggambar busana tersebut.

### **C. Sumber Data atau Subyek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Busana Butik di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta, bidang keahlian Busana Butik yang berjumlah 26 siswa ditentukan secara populatif sehingga seluruh siswa kelas XI dijadikan sebagai subjek penelitian.

#### **1) Subjek Penelitian untuk Uji Coba Kelompok Kecil**

Subjek dalam penelitian ini untuk uji coba skala kecil adalah siswa kelas XI Busana Butik di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta yang berjumlah 5 siswa, dipilih dengan teknik *Purposive sampling* yaitu memilih sampel dengan dasar bertujuan sejumlah 5 orang dengan rincian 2 siswa berprestasi tinggi, 1 siswa berprestasi sedang, dan 2 siswa berprestasi rendah. Tujuan pemilihan teknik ini agar dapat mewakili seluruh kemampuan yang dimiliki oleh siswa di kelas.

#### **2) Subjek Penelitian untuk Uji Coba Kelompok Besar**

Subjek penelitian untuk uji coba skala besar adalah seluruh siswa kelas XI Busana Butik di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta yang berjumlah 26 siswa.

### **D. Metode dan Alat Pengumpul Data**

Metode dan alat pengumpul data diperlukan untuk memperoleh data dan alat pengumpul data/instrumen yang digunakan dalam penelitian ini.

## **1. Metode Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah cara yang ditempuh untuk memperoleh data sesuai dengan data yang dibutuhkan. Pengumpulan data bertujuan untuk mengetahui apakah pengembangan media *mood board* pada mata diklat menggambar busana layak atau tidak layak digunakan dalam pembelajaran di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angket.

### **a. Angket (Kuesioner)**

Menurut (Sugiyono 2008: 142) “angket adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”.

## **2. Alat Pengumpulan Data**

“Instrumen adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati” (Sugiyono 2008: 102). Alat pengumpulan data penelitian yang perlu memenuhi dua persyaratan penting yaitu valid dan reliable. Secara garis besar, instrument digolongkan menjadi dua yaitu tes dan bukan tes. (Arief Furchan, 2011) Instrumen dalam penelitian ini menggunakan instrument bukan tes berupa angket atau kuesioner.

Untuk mengetahui kelayakan media, angket diberikan kepada para ahli materi dan ahli media menggunakan angket non tes dengan skala *Likert* dengan empat alternatif jawaban, sangat layak (SL), layak (L), kurang layak (KL), dan tidak layak (TL). Jawaban sangat layak (SL) dapat diartikan bahwa media *mood board* tersebut dikatakan sangat layak, jawaban layak (L) dapat diartikan bahwa media *mood board* tersebut dikatakan layak, jawaban kurang layak (KL) dapat diartikan bahwa media *mood board* tersebut dikatakan kurang layak dan jawaban

tidak layak (TL) dapat diartikan bahwa media *mood board* tersebut dikatakan tidak layak. Adapun kriteria penilaian media *mood board* menurut ahli media dan ahli materi menurut skala *Likert* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Pengkategorian dan pembobotan skor para ahli

Pertanyaan	
Jawaban	Nilai
Sangat Layak (SL)	4
Layak (L)	3
Kurang Layak (KL),	2
Tidak Layak (TL)	1

Tabel 5. Kategori Penilaian dan Interpretasi Kelayakan Media *Mood Board* oleh Ahli Media dan Ahli Materi

Kategori	Interpretasi
Sangat Layak (SL)	Ahli media dan ahli materi menyatakan media <i>mood board</i> sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran
Layak (L)	Ahli media dan ahli materi menyatakan media <i>mood board</i> layak digunakan sebagai media pembelajaran.
Kurang Layak (KL),	Ahli media dan ahli materi menyatakan media <i>mood board</i> kurang layak digunakan sebagai media pembelajaran
Tidak Layak (TL)	Ahli media dan ahli materi menyatakan media <i>mood board</i> tidak layak digunakan sebagai media pembelajaran

Untuk mengetahui kelayakan media *mood board* oleh siswa, siswa menggunakan angket non tes dengan skala *Likert*. Angket dengan skala *Likert* menggunakan empat alternatif jawaban, sangat layak (SL), layak (L), kurang layak (KL), dan tidak layak (TL). Adapun kriteria pengukuran dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 6. Pengkategorian dan pembobotan skor oleh siswa

Pertanyaan	
Jawaban	Nilai
Sangat Layak (SL)	4
Layak (L)	3
Kurang Layak (KL),	2
Tidak Layak (TL)	1

Jawaban sangat layak (SL) dapat diartikan bahwa media *mood board* dikatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Jawaban layak (L) dapat diartikan bahwa media *mood board* dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Jawaban kurang layak (KL) dapat diartikan bahwa media *mood board* dikatakan kurang layak digunakan sebagai media pembelajaran, sedangkan jawaban tidak layak (TL) diartikan bahwa media *mood board* dikatakan tidak layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta. Lebih jelasnya dilihat pada tabel berikut tentang kategori penilaian dan interpretasi kelayakan media *mood board* oleh siswa.

Tabel 7. Kategori Penilaian dan Interpretasi Kelayakan  
Media *Mood Board* oleh Siswa

Kategori	Interpretasi
Sangat Layak (SL)	Siswa sangat mudah memahami materi didalamnya dan sangat tertarik dengan tampilan media <i>mood board</i> sehingga media <i>mood board</i> dikatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran
Layak (S)	Siswa mudah memahami materi didalamnya dan tertarik dengan tampilan media <i>mood board</i> sehingga media <i>mood board</i> dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran
Kurang Layak (KL),	Siswa kurang memahami materi didalamnya dan kurang tertarik dengan tampilan media <i>mood board</i> sehingga media <i>mood board</i> dikatakan kurang layak digunakan sebagai media pembelajaran
Tidak Layak (TL)	Siswa tidak memahami materi didalamnya dan tidak tertarik dengan tampilan media <i>mood board</i> sehingga media <i>mood board</i> dikatakan tidak layak digunakan sebagai media pembelajaran

#### b. Instrumen Kelayakan *Mood Board* oleh Ahli Media

Instrumen kelayakan media *mood board* dinilai oleh ahli media pembelajaran dinilai dari aspek fungsi dan manfaat media, karakteristik tampilan media, karakteristik *mood board* sebagai media dan aspek kualitas materi. Kisi-kisi instrumen kelayakan media *mood board* dinilai oleh ahli media pembelajaran

dapat dilihat pada tabel 8. Tentang kisi-kisi instrumen kelayakan media *mood board* oleh ahli media di bawah ini:

Tabel 8. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan *Mood Board* oleh Ahli Media

Aspek yang dinilai	Indikator	No. Item
Fungsi dan manfaat <i>mood board</i> sebagai media pembelajaran	1. Memperjelas penyajian menggambar busana	1
	2. Mempermudah pembelajaran	2
	3. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera	3
	4. Membangkitkan motivasi belajar	4
	5. Materi lebih mudah dipahami	5
Karakteristik tampilan media <i>mood board</i>	6. Kesederhanaan	6
	7. Keterpaduan	7
	8. Penekanan	8
	9. Warna	9
Karakteristik <i>mood board</i> sebagai media pembelajaran	10. Belajar mandiri ( <i>self instructional</i> )	10
	11. Materi terdiri dari unit kompetensi ( <i>self contained</i> )	11
	12. Berdiri sendiri ( <i>stand alone</i> )	12
	13. Memiliki daya adaptif terhadap IPTEK ( <i>Adaptive</i> )	13
	14. Bersahabat dengan penggunaanya ( <i>User friendly</i> )	14
	15. Meningkatkan minat siswa	15
	16. Meningkatkan keaktifan siswa	16
	17. Ketepatan isi materi dengan silabus	17

**c. Instrumen Kelayakan *Mood Board* oleh Ahli Materi**

Instrumen kelayakan *mood board* dinilai oleh ahli materi menggambar busana dinilai dari aspek kualitas materi secara keseluruhan. Kisi-kisi instrumen kelayakan media *mood board* dinilai oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel 9 di bawah ini:

Tabel 9. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan *Mood Board* oleh Ahli Materi

Aspek yang dinilai	Indikator	No item
Kualitas Materi	1. Sesuai dengan standar kompetensi	1
	2. Sesuai dengan kompetensi dasar	2
	3. Sesuai tujuan instruksional yang ingin dicapai	3
	4. Lebih hidup dan kongkrit	4
	5. Mempermudah guru dalam proses belajar mengajar	5
	6. Disusun berdasarkan tujuan dan dirumuskan dengan jelas	6
	7. Bersifat faktual maupun konseptual	7
	8. Dapat menyampaikan pesan atau ide	8
	9. Disusun tahap demi tahap	9
	10. Menggunakan kata-kata yang mudah dimengerti	10
	11. Disertai tulisan yang jelas	11
	12. Dikemas dengan menarik	12
	13. Dilengkapi dengan desain menggambar busana	13
	14. Disertai dengan contoh warna dan bahan	14
	15. Dilengkapi contoh-contoh gambar yang jelas	15
	16. Disusun dengan tampilan suasana	16
	17. Pembuatannya mudah dan murah	17
	18. Memberi kesan kuat dan menarik perhatian	18

d. Instrument Kelayakan Media *Mood Board* oleh Siswa

Instrumen kelayakan media *mood board* dinilai oleh siswa dinilai dari aspek fungsi dan manfaat media, tampilan media, dan aspek kualitas materi. Kisi-kisi instrumen kelayakan media *mood board* oleh siswa dilihat dibawah ini:

Tabel 10. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Media *Mood Board* oleh Siswa

Aspek yang dinilai	Indikator	No. Item
Fungsi dan manfaat <i>mood board</i> sebagai media pembelajaran	1. Memperjelas penyajian	1
	2. Mempermudah pembelajaran	2
	3. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera	3
	4. Membangkitkan motivasi belajar	4
	5. Materi lebih mudah dipahami	5
Karakteristik tampilan	6. Kesederhanaan	6
	7. Keterpaduan	7
	8. Penekanan	8

	9. Warna	9
Karakteristik <i>mood board</i> sebagai media pembelajaran	10. Belajar mandiri ( <i>self instructional</i> )	10
	11. Materi terdiri dari unit kompetensi ( <i>self contained</i> )	11
	12. Berdiri sendiri ( <i>stand alone</i> )	12
	13. Memiliki daya adaptif terhadap IPTEK ( <i>Adaptive</i> )	13
	14. Bersahabat dengan pengguna ( <i>User friendly</i> )	14
	15. Meningkatkan minat siswa	15
	16. Meningkatkan keaktifan siswa	16
	17. Ketepatan isi materi dengan silabus	17
Kualitas materi	18. Sesuai dengan standar kompetensi	18
	19. Sesuai dengan kompetensi dasar	19
	20. Sesuai tujuan instruksional yang ingin dicapai	20
	21. Lebih hidup dan kongkrit	21
	22. Mempermudah guru dalam proses belajar mengajar	22
	23. Disusun berdasarkan tujuan dan dirumuskan dengan jelas	23
	24. Bersifat faktual maupun konseptual	24
	25. Dapat menyampaikan pesan atau ide	25
	26. Disusun tahap demi tahap	26
	27. Menggunakan kata-kata yang mudah dimengerti	27
	28. Disertai tulisan yang jelas	28
	29. Dikemas dengan menarik	29
	30. Dilengkapi dengan desain menggambar busana	30
	31. Disertai dengan contoh warna dan bahan	31
	32. Dilengkapi contoh-contoh gambar yang jelas	32
	33. Disusun dengan tampilan suasana	33
	34. Pembuatannya sederhana, mudah dan murah	34
	35. Memberi kesan kuat dan menarik perhatian	35

#### e. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

##### 1) Validitas Instrumen

Menurut Arief Furchan (2011: 293), instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti



instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Suatu instrumen dikatakan baik bila memiliki validitas tinggi. Menurut Suharsimi Arikunto (2009: 160) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen.

Validitas instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah dengan menggunakan validitas konstruksi (*Construct Validity*) karena instrumen yang dibuat adalah instrumen non tes. Untuk menguji validitas konstruksi (*Construct Validity*) dapat digunakan pendapat para ahli (*judgment experts*). Jumlah tenaga ahli yang digunakan minimal tiga orang sesuai lingkup yang diteliti (Sugiyono, 2008:125).

Setelah instrumen sudah dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur berlandaskan teori tertentu, selanjutnya dikonsultasikan dengan para ahli. Penilaian atau validasi dengan *judgment experts* bertujuan untuk memeriksa isi instrumen secara sistematis serta mengevaluasi relevansi dengan variabel yang ditentukan. Validasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen yang digunakan dalam penelitian telah memenuhi seluruh aspek yang akan diukur, sehingga menciptakan instrumen yang valid. Hasil penilaian oleh para ahli setelah dilakukan validasi kemudian dijadikan acuan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (valid).

Uji coba skala kecil dilakukan kepada siswa kelas XI Busana butik SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta sebanyak 5 siswa dan uji coba skala besar pada 26 siswa. Analisis faktor dilakukan dengan mengkorelasikan antar skor item instrumen dengan menggunakan rumus *product moment*, yaitu dengan mengkorelasikan antara-antara nilai-nilai tiap butir pertanyaan dengan skor total.

Rumus yang digunakan untuk menghitung korelasi *product moment* menurut *Kart*

*Pearson* adalah sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  : Angka Indeks korelasi “r” product moment

$\sum X$  : Jumlah nilai x (skor butir)

$\sum X^2$  : Jumlah nilai x kuadrat

$\sum Y$  : Jumlah nilai y (skor total)

$\sum Y^2$  : Jumlah nilai y kuadrat

$N$  : *Number of cases*

$\sum xy$  : Jumlah hasil dari X dan Y

(Sugiyono, 2008)

Penafsiran harga koefisien korelasi dilakukan dengan membandingkan harga  $r_{xy}$  dengan harga kritik yaitu 0,3. Apabila  $r_{xy}$  lebih berdasarkan pernyataan dikatakan valid apabila koefisien korelasi ( $r_{xy}$ ) bernilai positif dan harga product moment lebih tinggi dari  $r_{tabel}$ . Harga kritik  $r_{xy}$  untuk  $N=5$  diperoleh  $r_{tabel}$  0,3. Dengan demikian butir-butir pernyataan sah apabila memiliki  $r_{xy}$  hitung  $> 0,3$ .

## 2) Reliabilitas Instrumen

“Reliabilitas suatu alat pengukur adalah derajat keajegan alat tersebut dalam mengukur apa yang diukur” (Arif Furchan, 2011: 310). Reliabilitas adalah suatu pengertian yang menunjuk hasil dari suatu pengukuran yang dapat dipercaya. untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Reliabilitas sama dengan konsistensi keajegan. Teknik mencari reliabilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan reliabilitas *Alpha Cronbach*.

### a) Reliabilitas *Alpha Cronbach*

Reliabilitas dengan teknik *Alpha Cronbach* digunakan untuk menguji keandalan instrumen non tes yang bersifat gradasi dengan rentang skor 1 – 4.

adapun rumusnya adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left\{ 1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma^2 t} \right\}$$

Keterangan:

$r_{11}$  = Reliabilitas instrumen

$k$  = Mean kuadrat antara subjek

$\sum \sigma b^2$  = Mean kuadrat kesalahan

$\sigma^2 t$  = Varians total

(Sugiyono, 2008)

Perhitungan reliabilitas pada penelitian ini dihitung menggunakan program *SPSS 16 for windows* untuk menguji instrumen angket kelayakan media oleh siswa. Hasil hitung dengan *Alpha Cronbach* menurut Djemari Mardapi (2008:122) adalah besarnya hasil indeks sama atau lebih besar dari 0,70 ( $\geq 0,70$ ) maka dapat dikatakan reliabel. Pedoman untuk menentukan tinggi rendahnya reliabilitas instrumen didasarkan klafikasi dari Suharsimi Arikunto (2006: 319):

Tabel 11. Interval Koefisien *Alpha Cronbach*

Besarnya nilai r	Tingkat Hubungan
Antara 0,800 sampai dengan 1,00	sangat tinggi
Antara 0,600 sampai dengan 0,800	Tinggi
Antara 0,400 sampai dengan 0,600	Cukup
Antara 0,200 sampai dengan 0,400	Rendah
Antara 0,00 sampai dengan 0,200	sangat rendah

## E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif yaitu dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul tanpa bermaksud untuk membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Untuk menghitung kelayakan media *mood board*, analisis data dihitung menggunakan statistik deskriptif dengan cara menghitung jumlah soal total instrumen (jumlah soal x jumlah responden). Untuk menentukan skor minimal (skor terendah x jumlah soal). Untuk menentukan skor maksimal

(skor tertinggi x jumlah soal). Setelah diketahui skor minimal dan skor maksimal selanjutnya adalah menentukan kelas interval dengan cara menentukan rentang kelas (skor tertinggi – skor terendah) dan panjang kelas interval (rentang : jumlah kategori).

## 2. Analisis Data Validasi Kelayakan Media *Mood Board* oleh Ahli Media, Ahli Materi dan Guru Menggambar Busana

Analisis data untuk kelayakan media *mood board* dinilai oleh ahli media dan ahli materi menggunakan skala *Likert* menggunakan empat alternatif jawaban, sangat layak (SL), layak (L), kurang layak (KL), dan tidak layak (TL). Untuk menginterpretasikan data kelayakan *mood board* oleh ahli media dan ahli materi maka hasil skor yang diperoleh dengan menjumlah pengalian kategori dengan nilai yang diperoleh (kategori x nilai). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 12 tentang kriteria penilaian kelayakan media *mood board* oleh ahli media, ahli materi dan guru menggambar busana dibawah ini:

Tabel 12. Kategori Kelayakan Media *Mood Board* oleh Ahli Media, Ahli Materi dan Guru Menggambar Busana

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai
4	Sangat Layak (SL)	$(S_{\min} + 3p) \leq S \leq S_{\max}$
3	Layak (L)	$(S_{\min} + 2p) \leq S \leq (S_{\min} + 3p-1)$
2	Kurang Layak (KL),	$(S_{\min} + p) \leq S \leq (S_{\min} + 2p-1)$
1	Tidak Layak (TL)	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min} + p-1)$

Sugiyono (2008:36)

Keterangan:

$S_{\min}$  = Skor minimum

$S_{\max}$  = Skor maksimal

P = Panjang kelas interval

## 3. Analisis Data oleh siswa (Uji Coba Skala Kecil dan Uji Coba Skala Besar)

Analisis data untuk kelayakan media *mood board* dinilai oleh siswa menggunakan *skala likert*, yaitu dengan menjabarkan variabel penelitian menjadi indikator variabel kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk

menyusun item-item instrumen yang berupa pernyataan. Jawaban setiap item instrumen menggunakan *skala likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif .

Untuk menginterpretasikan data uji kelayakan media *mood board* oleh siswa, maka hasil skor diperoleh dengan menjumlah pengalian kategori dengan nilai yang diperoleh (kategori x nilai). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 13 tentang kriteria penilaian kelayakan Media *Mood Board* Oleh Siswa:

Tabel 13. Kategori Penilaian Kelayakan Media *Mood Board* oleh Siswa

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai
4	Sangat Layak (SL)	$(S_{\min} + 3p) \leq S \leq S_{\max}$
3	Layak (L)	$(S_{\min} + 2p) \leq S \leq (S_{\min} + 3p-1)$
2	Kurang Layak (KL),	$(S_{\min} + p) \leq S \leq (S_{\min} + 2p-1)$
1	Tidak Layak (TL)	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min} + p-1)$

Sugiyono (2008:36)

Keterangan:

$S_{\min}$  = Skor minimum

$S_{\max}$  = Skor maksimal

P = Panjang kelas interval

Dengan menganalisis deskripsi, maka peneliti dapat mencari besarnya skor atau Rata-rata (Mean), Median (Me), Modus (Mo), simpangan baku atau Standar Deviasi (SD) dan hasilnya disajikan dalam bentuk persentase. Setelah seluruh data terkumpul, maka selanjutnya data tersebut dianalisis. Uraianya dapat dilihat berikut ini :

#### a. Mean

Mean merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai rata-rata kelompok tersebut. Rata-rata ini diperoleh dengan menjumlahkan data seluruh individu dalam kelompok itu kemudian dibagi dengan jumlah individu yang ada pada kelompok tersebut. Hal ini dapat menggunakan rumus dibawah:

$$Me = \frac{\sum Xi}{n}$$

Keterangan:

Me = Mean (rata-rata)  
 $\sum$  = Epsilon (baca jumlah)  
Xi = Nilai X sampai ke i sampai ke n  
n = Jumlah individu.  
(Sugiyono, 2008)

#### b. Median

Median adalah salah satu teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai tengah dari kelompok data yang telah disusun urutannya dari yang terkecil sampai yang terbesar, atau sebaliknya. Rumusnya adalah :

$$Md = b - p \left\{ \frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right\}$$

Keterangan:

Md = Median  
b = Batas bawah, dimana median akan terletak  
n = Banyak data/jumlah sampel  
F = Jumlah semua frekuensi sebelum kelas median  
F = Frekuensi kelas median  
(Sugiyono, 2008)

#### c. Modus

Modus merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai yang sedang populer (yang sedang menjadi mode) atau nilai yang paling sering muncul dalam kelompok tersebut. Rumusnya sebagai berikut:

$$Mo = b + p \left( \frac{b_1}{b_1 + b_2} \right)$$

Keterangan :

Mo = Modus  
b = Batas kelas interval dengan frekuensi terbanyak  
p = Panjang kelas interval dengan frekuensi terbanyak  
b1 = Frekuensi pada kelas modus (frekuensi pada kelas interval terbanyak) dikurangi frekuensi kelas interval terdekat sebelumnya  
b2 = Frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas interval  
(Sugiyono, 2008)

**d. Standar Deviasi**

Standar deviasi (Simpang baku) untuk mencari simpangan baku digunakan rumus sebagai berikut :

$$S = \sqrt{\frac{\sum (x_1 - x_2)^2}{(n - 1)}}$$

Keterangan:

$(X_1 - X_2)^2$  = Simpangan  
S = Simpangan baku sample  
N = Jumlah sample  
(Sugiyono, 2008)

**e. Persentase**

Adapun pedoman perhitungan untuk memperoleh persentase adalah:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Jumlah persentase yang dicari,  
F = Frekuensi jawaban,  
N = Jumlah sampel (responden),  
100% = Bilangan tetap  
(Sugiyono, 2008)

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Data Uji Coba

Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan penelitian dan pengembangan R & D (*Research and Development*). Pendekatan R&D bertujuan untuk menghasilkan produk yaitu berupa media *mood board* busana pesta pada mata diklat menggambar busana. Penelitian ini dilakukan pada kelas XI di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta yang beralamat di Suryodiningratan MJ. II/862 Yogyakarta 55141. SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta adalah sekolah dengan kompetensi keahlian busana butik. Pemilihan SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta sebagai tempat penelitian dikarenakan adanya permasalahan-permasalahan yang ada saat pengamatan dan wawancara pada materi pembelajaran menggambar busana. Permasalahan yang ditemui adalah keterbatasan media pembelajaran yang digunakan di sekolah. Dalam proses pembelajaran di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta, belum tersedianya media *mood board* sebagai media pembelajaran siswa pada mata diklat menggambar busana.

Data uji coba media *mood board* busana pesta pada mata diklat menggambar busana dilakukan pada bulan April - Juli 2013 yaitu pada saat pembelajaran menggambar busana sedang berlangsung. Uji coba media *mood board* busana pesta pada mata diklat menggambar busana dilakukan dalam dua tahap yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji coba skala kecil dilakukan pada 5 siswa dipilih dengan teknik *purposive sampling* atau sampel bertujuan siswa yang dijadikan sebagai sampel uji coba dipilih 2 siswa dengan nilai tinggi, 1 siswa dengan nilai rata-rata dan 2 siswa dengan nilai rata-rata



rendah. Sedangkan uji coba skala besar dilakukan pada seluruh siswa kelas XI sejumlah 26 siswa. Pada uji coba skala kecil, siswa mengisi angket penilaian kemudian memberikan masukan/saran terhadap media *mood board*. Saran-saran yang diberikan oleh siswa kemudian diperbaiki sebelum dilakukan uji coba skala besar.

## **B. Analisis Data**

Penelitian ini menghasilkan media *mood board* busana pesta pada mata diklat menggambar busana untuk siswa kelas XI di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta. Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, hasil penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

### **1. Pengembangan Media *Mood Board* Busana Pesta**

Pengembangan media *mood board* busana pesta pada mata diklat menggambar busana yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan prosedur Borg dan Gall yang dikutip menurut tim Puslitjaknov (Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi, 2008). Tahapan dalam pengembangan ini dimulai dari tahap melakukan analisis produk, pengembangan produk, validasi ahli dan revisi, uji coba lapangan skala kecil, uji coba lapangan skala besar dan produk akhir.

#### **a. Analisis Kebutuhan Produk**

Analisis kebutuhan produk dalam media *mood board* busana pesta pada mata diklat menggambar busana ini dimulai dari tahap mengkaji kurikulum yang digunakan di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta, menganalisis kebutuhan media *mood board* sampai penyusunan rancangan/draft media *mood board*.

##### **1) Mengkaji Kurikulum**

Kurikulum yang digunakan di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Standar

kompetensi yang digunakan pada penelitian ini adalah menggambar busana (*Fashion Drawing*) dan kompetensi dasar mengelompokkan macam – macam busana wanita (busana pesta).

## **2) Analisis Kebutuhan Media *Mood Board***

Analisis kebutuhan media merupakan kegiatan untuk mengetahui perlunya pengembangan media *mood board* busana pesta, sehingga dapat diketahui produk yang dikembangkan sesuai kebutuhan media untuk mata diklat menggambar busana di SMK SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara observasi pada saat pelaksanaan pembelajaran menggambar busana kelas XI Busana di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta sedang berlangsung dan wawancara yang dilakukan kepada dua sumber yaitu guru mata pelajaran produktif menggambar busana dan siswa kelas XI Busana di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta. Analisis kebutuhan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

### **a) Observasi**

Observasi atau pengamatan kelas dilakukan di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta dan bertujuan untuk mengetahui permasalahan pelaksanaan pembelajaran terhadap penggunaan media pembelajaran yang bermanfaat untuk kemajuan dan efektivitas proses belajar mengajar didalam kelas.

### **b) Wawancara**

Wawancara dilakukan untuk mengetahui ketersediaan dan kebutuhan media untuk mata diklat menggambar busana di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta. Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa keterbatasan media pembelajaran menyebabkan kurang optimalnya poses dan hasil pembelajaran sehingga perlu

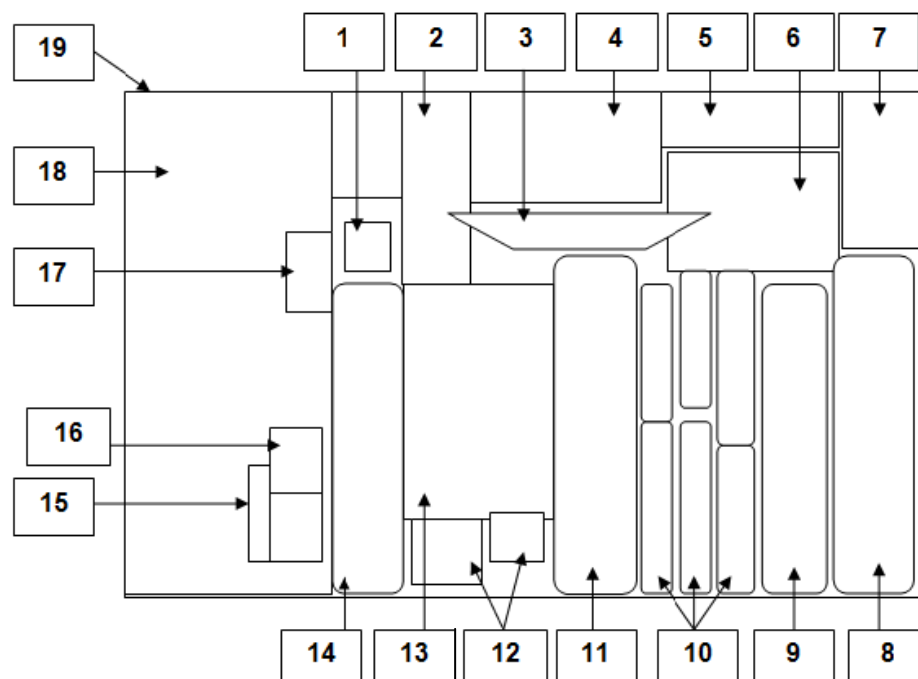
dikembangkan sebuah media yaitu media *mood board* untuk mata diklat menggambar busana (*Fashion Drawing*).

#### b. Pengembangan Produk Awal

Pada produk awal membuat media *mood board* busana pesta pada mata diklat menggambar busana oleh siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta sesuai dengan standar kompetensi menggambar busana (*fashion drawing*) dan kompetensi dasar mengelompokkan macam - macam busana wanita (busana pesta) dengan membuat rancangan/draft dan penyusunan media *mood board* dibawah ini:

##### 1) Rancangan/Draft Media Mood Board

Pengembangan produk awal dimulai dengan penyusunan rancangan/draft media *mood board* yang bertujuan untuk mempermudah dalam penyusunan media *mood board* busana pesta pada mata diklat menggambar busana. Berikut merupakan rancangan/draft media *mood board* dibawah ini:



Gambar 6. Rancangan/draft media *mood board* busana pesta

Keterangan Rancangan/Draft Media *Mood Board* Busana Pesta:

1. Potongan gambar wajah wanita Geisha (seniman/*entertainer*) di Jepang
2. Gambar suasana Jepang tradisional dan baju kimono khas Negara Jepang
3. Judul konsep media *mood board* busana pesta adalah "*Sakura Mix*" menggunakan huruf *Viner Hand ITC* dengan ukuran 72.
4. Potongan gambar bunga Sakura dan gunung Fuji di Jepang
5. Potongan gambar para wanita Geisha (seniman) tradisional di Jepang
6. Potongan gambar bunga Sakura Jepang
7. Potongan gambar rumah tradisional Jepang yaitu Washiki
8. Potongan gambar baju kimono modifikasi dengan konsep Tokyo Jepang
9. Potongan gambar baju kimono modifikasi dengan konsep Tokyo Jepang
10. Potongan gambar baju kimono modifikasi dengan konsep bunga sakura
11. Potongan gambar baju kimono modifikasi dengan konsep bunga sakura
12. Potongan gambar pelengkap busana yaitu sepatu
13. Potongan gambar baju kimono modifikasi dengan konsep Tokyo Jepang
14. Potongan gambar baju kimono modifikasi dengan konsep bunga sakura
15. Contoh warna pada desain busana pesta
16. Contoh kain pada desain busana pesta
17. Potongan gambar baju kimono modifikasi dengan konsep bunga sakura
18. Desain gambar dengan proporsi tubuh wanita menggunakan busana pesta dengan konsep "*Sakura Mix*" yaitu bunga sakura dan perpaduan budaya Negara Jepang yang dimodifikasi.
19. Bingkai kayu warna hitam berukuran panjang 72 cm x lebar 50 cm.

## 2) Penyusunan Media *Mood Board*

Setelah pembuatan rancangan/*draft* selesai, langkah selanjutnya adalah penyusunan media *mood board* busana pesta pada mata diklat menggambar busana. Penyusunan media *mood board* busana pesta dikembangkan sesuai dengan rancangan/*draft* yang telah dibuat sebagai acuan untuk mempermudah dalam penyusunan media *mood board*. Pengembangan media *mood board* busana pesta pada mata diklat menggambar busana di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta yaitu:

### a. Menentukan tema atau konsep

Konsep yang diambil adalah "*Sakura Mix*" yaitu perpaduan bunga sakura yang tumbuh di negara Jepang, didalamnya berisi tampilan suasana budaya Jepang dengan mengambil pakaian khas negara Jepang yaitu Yukata atau Kimono yang di modifikasi, Yukata merupakan pakaian budaya Jepang yang

digunakan dalam acara-acara resmi seperti pesta atau pernikahan. Kata-kata “*Sakura Mix*” menggunakan huruf *Viner Hand ITC* dengan ukuran 72.



Gambar 7. Judul konsep media *mood board* busana pesta

- b. Menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan
- 1) Alat-alatnya: alat tulis, pensil warna (*crayon*), kertas manila (warna pink dan ungu), kertas foto, gunting, lem, selotip,



Gambar 8. Alat-alat membuat media *mood board*

- 2) Bahan: media cetak berupa potongan gambar dari majalah, tabloid, dll dan bingkai kayu warna hitam ukuran panjang 72 cm x lebar 50 cm.



Gambar 9. Bahan membuat media *mood board*

- c. Mengumpulkan dan memilih gambar-gambar sesuai dengan konsep yang akan diangkat menjadi karya.

Mencari dan memilih gambar-gambar dari majalah, bulletin dan lain-lain yang sesuai dengan konsep yang di buat.



Gambar 10. Mengumpulkan gambar untuk media *mood board*

d. Menggunting potongan-potongan gambar

Hasil guntingan dibuat rapi mengikuti alur bentuk potongan-potongan gambar



Gambar 11. Menggunting potongan-potongan gambar

e. Menyusun dan menempelkan potongan-potongan gambar

Menyusun dan menempelkan potongan-potongan gambar sesuai dengan tampilan suasana didalamnya yaitu bunga sakura dengan menggunakan kertas manila warna pink.



Gambar 12. Menempelkan potongan gambar

f. Menentukan desain gambar dalam media

Menggambar desain dengan proporsi tubuh wanita menggunakan busana pesta pagi, busana yang dikenakan pada kesempatan pesta antara pukul 09.00 – 15.00 dan menyesuaikan konsepnya yaitu pakaian budaya Jepang “*Sakura Mix*” (Perpaduan budaya Jepang dengan konsep bunga sakura dengan Yukata atau Kimono yang di modifikasi).



Gambar 13. Desain gambar pada media *mood board*

g. Disertai contoh kain dan warnanya

Contoh kain menggunakan kain bermotif bunga sakura dan kain semi sutra warna pink muda senada dengan warna bunga sakura, kain terbuat dari bahan



yang bersifat halus, lembut, menyerap keringat dan tidak berkilau, pemilihan warna menggunakan warna yang lembut tidak terlalu gelap yaitu warna pink muda, pink tua, hijau tua, hijau muda dan kuning muda.



Gambar 14. Contoh kain dan warna pada konsep media *mood board*

h. Media dikemas dengan menarik dan kreatif.

Dikemas dengan bingkai kayu warna hitam dan dilapisi kertas warna hitam berukuran panjang 72 cm x lebar 50 cm.



Gambar 15. Hasil jadi media *mood board*



### c. Validasi Para Ahli dan Revisi

Validasi yang dilakukan oleh para ahli digunakan untuk mengetahui kelayakan dan mengevaluasi instrumen yang digunakan untuk penelitian pengembangan media *mood board*. Berikut ini adalah hasil validasi dari para ahli:

#### 1) Validasi oleh Ahli Media Menggambar Busana

Ahli media yang digunakan sebagai *judgment experts* dalam penelitian ini adalah 3 dosen dari pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta dan guru menggambar busana di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta. Validasi oleh ahli media menilai media *mood board* busana pesta dari aspek fungsi dan manfaat media, karakteristik tampilan media, dan karakteristik *mood board* sebagai media pembelajaran. Data kelayakan ahli media diperoleh dengan cara memberikan media beserta kisi-kisi instrumen dan instrumen penelitian. Ahli media memberikan penilaian, saran dan komentar pada instrumen yang telah disediakan, apabila terdapat hal-hal yang perlu diperbaiki maka dilakukan revisi.

Tabel 14. Revisi oleh Ahli Media

No.	Ahli Media	Komentar/saran	Tindak lanjut
1.	Ahli Media 1	Media sebaiknya dibuat lebih rapi	Media lebih dirapikan kembali
2.	Ahli Media 2	Ukuran gambar desain yang diciptakan diperbesar	Mengganti dan membesarkan ukuran desain gambar
3	Ahli Media 3	Media lebih diperbesar agar lebih jelas	Mengganti dan membesarkan ukuran media

Revisi atau saran yang diberikan oleh para ahli media dimaksudkan untuk memperbaiki hal-hal yang masih kurang dalam penyusunan media *mood board*. Para ahli menyatakan apakah media *mood board* yang dibuat sudah layak atau belum. Validasi menggunakan skala *Likert* dengan empat alternatif jawaban, sangat layak (SL), layak (L), kurang layak (KL), dan tidak layak (TL). Jawaban sangat layak (SL) dapat diartikan bahwa media *mood board* tersebut dikatakan

sangat layak digunakan, jawaban layak (L) dapat diartikan bahwa media *mood board* tersebut dikatakan layak digunakan, jawaban kurang layak (KL) dapat diartikan bahwa media *mood board* tersebut dikatakan kurang layak digunakan dan jawaban tidak layak (TL) diartikan bahwa media *mood board* tersebut dikatakan tidak layak untuk digunakan. Dengan skor penilaian sangat layak skornya 4, layak skornya 3, kurang layak skornya 2, dan tidak layak skornya 1. Pada ahli media jumlah butir soal yang digunakan terdiri dari 17 pernyataan. Berikut tabelnya tentang kategori penilaian kelayakan media *mood board* oleh ahli media:

Tabel 15. Kategori Penilaian Kelayakan Media *Mood Board* oleh Ahli Media

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai
4	Sangat Layak (SL)	$(S_{\min} + 3p) \leq S \leq S_{\max}$ 55,25 $\leq S \leq$ 68
3	Layak (L)	$(S_{\min} + 2p) \leq S \leq (S_{\min} + 3p-1)$ 42,5 $\leq S \leq$ 54,25
2	Kurang Layak (KL)	$(S_{\min} + p) \leq S \leq (S_{\min} + 2p-1)$ 29,75 $\leq S \leq$ 41,5
1	Tidak Layak (TL)	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min} + p-1)$ 17 $\leq S \leq$ 28,75

Dari hasil penilaian yang dilakukan oleh 3 ahli media tersebut didapatkan skor minimum  $1 \times 17 = 17$ , skor maksimum  $4 \times 17 = 68$ , jumlah kelas = 4 panjang kelas interval  $(p) = 12,75$ . Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa hasil validasi oleh 3 ahli media menunjukkan kategori penilaian kelayakan media *mood board* berada pada interval nilai  $12,75 \leq S \leq 17$ . Hal ini dapat diinterpretasikan bahwa media *mood board* dikatakan layak oleh ahli media. Lebih jelasnya dilihat pada tabel 16 tentang penghitungan hasil uji validasi oleh ahli media:

Tabel 16. Penghitungan Hasil Uji Validasi oleh Ahli Media

Judgment Expert	Skor	Kriteria Penilaian	Frekuensi Relatif
Ahli Media1	17	Layak	100 %
Ahli Media 2	17	Layak	100 %
Ahli Mediai 3	17	Layak	100 %

Berdasarkan tabel di atas, hasil validasi dilakukan oleh 3 ahli media didapatkan hasil skor yang sama yaitu 17, masing-masing ahli media memberikan skor penilaian 17 untuk seluruh butir pernyataan pada angket kelayakan media *mood board* oleh ahli media sehingga media *mood board* dikatakan layak menurut para ahli media. Hasil penilaian dari 3 orang ahli media menyatakan bahwa media *mood board* busana pesta dikatakan “layak”, ini berarti bahwa media *mood board* sudah memenuhi kriteria media yang baik sesuai dengan pembelajaran menggambar busana sehingga media *mood board* diuji cobakan kepada siswa kelas XI di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta.

## 2) Validasi oleh Ahli Materi Menggambar Busana

Penelitian ini menggunakan ahli materi sebanyak 3 orang, 2 dosen jurusan Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik UNY dan 1 guru menggambar busana. Validasi oleh ahli materi menilai media *mood board* dari aspek relevansi materi menggambar busana secara keseluruhan.

Data validasi ahli materi diperoleh dengan cara memberikan media *mood board* beserta kisi-kisi instrumen dan instrumen penilaian. Ahli materi memberikan penilaian, saran dan komentar pada instrumen yang telah disediakan, apabila terdapat hal-hal yang perlu diperbaiki maka dilakukan revisi untuk memperbaiki. Revisi dari ahli materi dapat dilihat pada tabel 17 berikut ini:

Tabel 17. Revisi oleh Ahli Materi

No.	Ahli Materi	Komentar/saran	Tindak lanjut
1.	Ahli Materi 1	Media sebaiknya dibuat lebih rapi	Media lebih dirapikan kembali
2.	Ahli Materi 2	Tambahkan contoh warna sesuai <i>trend</i>	Menambahkan contoh warna
		Tambahkan contoh bahan/kain yang mendukung	Menambahkan contoh bahan/kain yang mendukung
3	Ahli Materi 3	Ukuran gambar yang diciptakan diperbesar	Mengganti dan membesarkan ukuran gambar

Pada validasi ahli materi menggambar busana jumlah butir soal yang digunakan terdiri dari 18 pernyataan. Adapun kategori penilaian validasi media *mood board* oleh ahli materi dengan menggunakan *skala Likert*, menggunakan empat alternatif jawaban yaitu "sangat layak (SL)" dengan skor penilaian 4, "layak (L)" dengan skor penilaian 3, "kurang layak (KL)" dengan skor penilaian 2, dan tidak layak (TL)" dengan skor penilaian 1. Dapat dilihat pada tabel 18 berikut ini:

Tabel 18. Kategori Penilaian Kelayakan Media *Mood Board* oleh Ahli Materi

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai
4	Sangat Layak (SL)	$(S_{\min} + 3p) \leq S \leq S_{\max}$ $58,5 \leq S \leq 72$
3	Layak (L)	$(S_{\min} + 2p) \leq S \leq (S_{\min} + 3p-1)$ $45 \leq S \leq 57,5$
2	Kurang Layak (KL)	$(S_{\min} + p) \leq S \leq (S_{\min} + 2p-1)$ $31,5 \leq S \leq 44$
1	Tidak Layak (TL)	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min} + p-1)$ $18 \leq S \leq 30,5$

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh 3 ahli materi, maka diperoleh skor minimal  $1 \times 18 = 18$ , skor maksimal  $4 \times 18 = 72$ , jumlah kelas 4 dan panjang kelas  $(p) = 13,5$ . Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa hasil kategori penilaian kelayakan media *mood board* oleh 3 ahli materi berada pada interval nilai  $13,5 \leq S \leq 18$ , dapat diinterpretasikan bahwa media *mood board* dikatakan layak oleh ahli materi. Lihat pada tabel 19 dibawah tentang penghitungan hasil uji validasi oleh ahli materi:

Tabel 19. Penghitungan Hasil Uji Validasi oleh Ahli Materi

<i>Judgment Expert</i>	Skor	Kriteria Penilaian	Frekuensi Relatif
Ahli Materi 1	18	Layak	100 %
Ahli Materi 2	18	Layak	100 %
Ahli Materi 3	18	Layak	100 %

Dari ketiga penilaian yang dilakukan oleh 3 ahli materi didapatkan perolehan skor yang sama yaitu 18 sehingga media *mood board* dikatakan "layak" oleh ahli materi. Ini berarti bahwa media *mood board* sudah memenuhi

kriteria sehingga dapat diterapkan dalam pembelajaran. Hasil penilaian dari 3 orang ahli materi yang menyatakan bahwa media *mood board* busana pesta pada mata diklat menggambar busana dikatakan layak, ini berarti bahwa materi yang terdapat pada media *mood board* sudah sesuai dengan pembelajaran, sehingga media *mood board* dapat diuji cobakan kepada siswa kelas XI di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta.

#### **d. Uji Coba Produk**

Produk yang sudah direvisi diuji cobakan pada siswa. Uji coba dilakukan untuk mengetahui kelayakan media *mood board*, apakah bisa dikatakan layak baik dari 4 aspek penilaian yaitu aspek fungsi dan manfaat, aspek tampilan dan karakteristik *mood board* sebagai media pembelajaran dan kualitas materi untuk dipergunakan pada mata diklat menggambar busana (*fashion drawing*). Uji coba ini melalui dua tahap yaitu uji coba lapangan skala kecil, dilakukan pada 5 siswa dan uji coba lapangan skala besar dilakukan pada 26 responden. Uji coba ini dilakukan pada siswa kelas XI Butik SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta.

##### **1) Uji Coba Lapangan Skala Kecil**

Media *mood board* menggunakan uji coba lapangan skala kecil pada siswa di kelas XI Busana Butik SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta menggunakan teknik *Purposive Sampling* yaitu pengambilan sampel secara sengaja sesuai dengan persyaratan. Sampel sejumlah 5 siswa busana kelas XI di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta dengan rincian 2 siswa dengan nilai rata-rata tinggi, 1 siswa nilai rata-rata sedang dan 2 siswa nilai rata-rata rendah.

Perolehan data untuk kelayakan media *mood board* pada uji coba skala kecil dilakukan dengan cara memberikan penilaian terhadap media *mood board* dengan pengisian angket dan media *mood board*. Uji coba lapangan skala kecil

menggunakan *skala Likert* yaitu dengan alternatif jawaban “sangat layak (SL)”, “layak (L)”, “kurang layak (KL)” dan “tidak layak (TL)” dengan jumlah pernyataan sejumlah 35 butir. Hasil uji kelayakan media *mood board* skala kecil yang dilakukan pada 5 orang siswa diperoleh hasil 35 butir pernyataan tersebut valid dengan skor total keseluruhan 656. Untuk lebih jelasnya tentang hasil pengujian kelayakan media *mood board* oleh siswa skala kecil dapat dilihat pada tabel 20 di bawah ini tentang kriteria hasil kelayakan media *mood board* oleh siswa (uji coba lapangan skala kecil).

Tabel 20. Kategori Penilaian Kelayakan Media *Mood Board* oleh Siswa (Uji Coba Skala Kecil)

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai	Prosentase
4	Sangat Layak (SL)	$(S_{\min} + 3p) \leq S \leq S_{\max}$ $568,75 \leq S \leq 700$	34,8 %
3	Layak (L)	$(S_{\min} + 2p) \leq S \leq (S_{\min} + 3p-1)$ $437,5 \leq S \leq 567,75$	59,5 %
2	Kurang Layak (KL)	$(S_{\min} + p) \leq S \leq (S_{\min} + 2p-1)$ $306,25 \leq S \leq 436,5$	5,7 %
1	Tidak Layak (TL)	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min} + p-1)$ $175 \leq S \leq 305,25$	0 %
Jumlah			100 %

Hasil pengujian kelayakan media *mood board* oleh siswa berdasarkan skor data penelitian skala *Likert* diperoleh skor minimal  $1 \times 175 = 175$ , skor maksimal  $4 \times 175 = 700$ , jumlah kelas 4 dan panjang kelas ( $p$ ) = 131,25. Berdasarkan data kelayakan media *mood board* oleh 5 siswa pada uji coba skala kecil menunjukkan bahwa perolehan skor keseluruhan adalah 656 dengan skor rata-rata 115,2. Dilihat berdasarkan tabel di atas nilai tersebut berada antara  $437,5 \leq S \leq 567,75$  maka dapat diinterpretasikan bahwa siswa “Layak” terhadap semua aspek yang terdapat pada media *mood board*. Berikut tabel tentang penghitungan uji kelayakan media *mood board* oleh siswa (uji coba skala kecil):

Tabel 21. Penghitungan Uji Kelayakan Media *Mood Board* oleh Siswa  
(Uji Coba Skala Kecil)

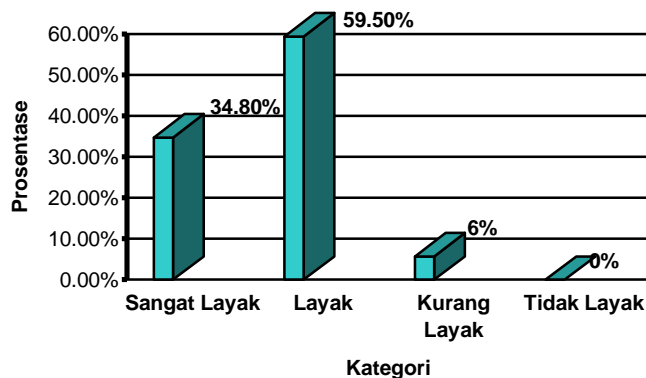
Kelas	Kategori Penilaian	Frekuensi Relatif	Jumlah Siswa
4	Sangat Layak (SL)	34,8 %	2
3	Layak (L)	59,5 %	2
2	Kurang Layak (KL)	5,7 %	1
1	Tidak Layak (TL)	0 %	0
Jumlah		100 %	5

Dari 35 butir indikator yang dinilai oleh 5 siswa, menunjukkan bahwa frekuensi 34,8% dinilai oleh 2 siswa dengan skor 4 (sangat layak), frekuensi 59,5% dinilai oleh 2 siswa dengan skor 3 (layak), frekuensi 5,7 % dinilai dengan skor 2 (kurang layak) dan 0% dinilai dengan skor 1 (tidak layak).

Hasil penilaian oleh 5 siswa saat uji coba skala kecil dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa yaitu 2 siswa menyatakan layak terhadap semua aspek yang terdapat pada media *mood board*. Artinya siswa menyatakan bahwa media *mood board* busana pesta pada mata diklat menggambar busana dilihat dari segi materi mudah dipahami siswa karena peletakan gambar sesuai dengan tampilan suasana dan disertai dengan desain menggambar busana pesta yang sesuai dengan kemampuan siswa SMK.

Penggunaan ilustrasi gambar dan warna-warna yang menarik dapat memperjelas serta mendukung penyajian materi yang dipelajari sehingga media *mood board* tersebut sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran menggambar busana (*Fashion Drawing*). Berikut ini adalah diagram penilaian keseluruhan kelayakan media *mood board* oleh siswa (uji coba skala kecil) yaitu:

Diagram Penilaian Keseluruhan Kelayakan  
Media *Mood Board* oleh Siswa (Uji Coba Skala Kecil)



Tabel 22. Diagram Penilaian Keseluruhan Kelayakan Media *Mood Board* oleh Siswa (Uji Coba Skala Kecil)

Setelah melakukan uji coba lapangan skala kecil, siswa melakukan penilaian berupa komentar dan saran, dengan penilaian tersebut peneliti dapat merevisi sesuai dengan data yang telah diuji cobakan pada uji coba lapangan skala kecil maka diketahui hal-hal yang perlu direvisi dari siswa (Uji coba lapangan skala kecil) antara lain:

Tabel 23. Revisi oleh siswa (Uji coba skala kecil)

Responden	Revisi	Tindak Lanjut
Siswa 1	Teks ukurannya kurang besar	Teks ukurannya lebih diperbesar
Siswa 2	Desain kurang besar	Desain gambar lebih diperbesar
Siswa 3	Pada pewarnaan desain kurang tegas	Lebih ditegaskan dalam pewarnaanya
Siswa 4	Contoh motif kain hanya berupa gambar	Diganti dengan contoh kain yang sesungguhnya sesuai dengan motif
Siswa 5	Warna teks kurang jelas	Warna teks lebih diperjelas

Setelah direvisi oleh peneliti berdasarkan hasil penilaian, komentar dan saran dari siswa pada uji coba lapangan skala kecil, tahap selanjutnya media *mood board* busana pesta diuji cobakan pada uji coba lapangan skala besar.



## 2) Uji Coba Lapangan Skala Besar

Uji coba lapangan skala besar dilakukan pada seluruh siswa kelas XI Busana Butik di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta sejumlah 26 siswa. Uji coba lapangan skala besar dilakukan untuk mendapatkan bukti kelayakan media *mood board* secara luas. Aspek yang dinilai pada uji coba lapangan skala besar terdiri dari 4 aspek penilaian yaitu fungsi dan manfaat, tampilan media *mood board*, karakteristik *mood board* sebagai media pembelajaran dan kualitas materi. Terdiri dari 35 butir pernyataan dengan skor total keseluruhan 2904.

Seperti halnya pada uji coba skala kecil, perolehan data untuk uji coba skala besar terhadap media *mood board* busana pesta pada mata diklat menggambar busana dilakukan dengan cara memberikan penilaian terhadap media *mood board* dengan pengisian angket dan media *mood board*. Uji coba lapangan skala besar dilakukan dengan menggunakan *skala Likert* yaitu dengan alternatif jawaban “sangat layak (SL)”, “layak (L)”, “kurang layak (KL)”, dan “tidak layak (TL)”. Hasil uji kelayakan media *mood board* skala besar yang dilakukan pada 25 siswa diperoleh hasil secara rinci dari 35 butir pernyataan tersebut valid.

Tabel 24. Kategori Penilaian Kelayakan Media *Mood Board* oleh Siswa (Uji Coba Skala Besar)

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai	Prosentase
4	Sangat Layak (SL)	$(S_{\min} + 3p) \leq S \leq S_{\max}$ $2927,5 \leq S \leq 3640$	32,6 %
3	Layak (L)	$(S_{\min} + 2p) \leq S \leq (S_{\min} + 3p-1)$ $2275 \leq S \leq 2926,5$	54,3 %
2	Kurang Layak (KL)	$(S_{\min} + p) \leq S \leq (S_{\min} + 2p-1)$ $1592,5 \leq S \leq 2274$	13,1 %
1	Tidak Layak (TL)	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min} + p-1)$ $910 \leq S \leq 1591,5$	0 %
Jumlah			100%

Hasil pengujian kelayakan media *mood board* oleh siswa diperoleh jumlah skor secara keseluruhan adalah 910, skor minimal  $1 \times 910 = 910$ , skor maksimal  $4 \times 910 = 3640$  jumlah kelas 4 dan panjang kelas ( $p$ ) = 682,5. Berdasarkan data

kelayakan media *mood board* oleh 26 siswa pada uji coba skala besar menunjukkan bahwa perolehan skor keseluruhan adalah 2904 dengan skor rata-rata 112. Apabila dilihat berdasarkan tabel di atas nilai tersebut berada antara  $2275 \leq S \leq 2926,5$  maka dapat diinterpretasikan bahwa siswa “Layak” terhadap semua aspek pada media *mood board*. Lebih jelasnya dapat dilihat tabel berikut:

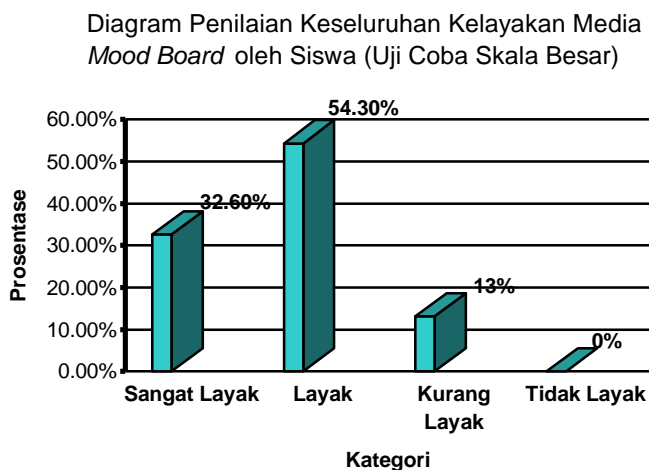
Tabel 25. Penghitungan Uji Kelayakan Media *Mood Board* oleh Siswa (Uji Coba Skala Besar)

Kelas	Kategori Penilaian	Frekuensi Relatif	Jumlah Siswa
4	Sangat Layak (SL)	32,6 %	8
3	Layak (L)	54,3 %	14
2	Kurang Layak (KL)	13,1 %	4
1	Tidak Layak (TL)	0%	0
Jumlah		100%	26

Secara rinci dari 35 butir indikator yang dinilai oleh 26 siswa sebagai responden, menunjukkan 32,6% dinilai oleh 8 siswa dengan skor 4 (SL), 54,3% dinilai oleh 14 siswa dengan skor 3 (L), 13,1% dinilai oleh 4 siswa dengan skor 2 (KL) dan 0% dinilai dengan skor 1 (TL). Hasil penilaian oleh 26 siswa pada uji coba skala besar dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa yaitu 14 dari 26 siswa menyatakan “Layak” terhadap semua aspek yang terdapat pada media *mood board*. Artinya siswa menyatakan bahwa media *mood board* busana pesta pada mata diklat menggambar busana dilihat dari segi materi mudah dipahami siswa karena peletakan gambar sesuai dengan tampilan suasana dan disertai dengan ilustrasi desain menggambar busana pesta yang sesuai dengan kemampuan siswa SMK.

Penggunaan contoh kain dan warna-warna yang menarik dapat memperjelas serta mendukung penyajian materi yang dipelajari sehingga media *mood board* tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata diklat menggambar busana (*Fashion Drawing*). Berikut adalah diagram penilaian

keseluruhan kelayakan media *mood board* oleh Siswa (Uji Coba Skala Besar):



Tabel 26. Diagram Penilaian Keseluruhan Kelayakan Media *Mood Board* oleh Siswa (Uji Coba Skala Besar)

### C. Kajian Produk

Produk yang dihasilkan berupa media *mood board* busana pesta pada mata diklat menggambar busana dengan konsep “*Sakura Mix*” untuk siswa kelas XI di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta. Media *mood board* disusun secara berurutan sesuai dengan tampilan suasana didalamnya sesuai dengan konsep, untuk menghasilkan media *mood board* yang baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Media *mood board* busana pesta pada mata diklat menggambar busana ini terdiri dari potongan-potongan gambar yang diambil dari media cetak seperti majalah, berisi konsep dan ide yaitu *mood board* “*Sakura Mix*” yaitu perpaduan budaya Negara Jepang, menggunakan huruf *Viner Hand ITC* ukuran 72. Pemilihan huruf sesuai dengan tersebut bertujuan untuk menarik perhatian siswa dan memudahkan untuk membaca. Ukuran huruf juga harus diperhatikan, tidak boleh terlalu besar atau terlalu kecil.

Tampilan media *mood board* menggunakan warna yang cerah untuk

menarik perhatian siswa. Media *mood board* berisi suasana didalamnya yaitu suasana Negara Jepang dengan konsep bunga sakura. Media *mood board* juga dilengkapi desain gambar proporsi wanita yang sesuai dengan konsep yang diambil yaitu menggunakan desain busana pesta kimono yang dimodifikasi dari Jepang “*Sakura Mix*”. Media *mood board* disertai contoh-contoh kain sebenarnya dan warna yang sesuai dengan desain yang dibuat. Media *mood board* dikemas menggunakan bingkai kayu warna hitam berukuran panjang 72 cm x lebar 50 cm.

#### **1. Penyusunan Rancangan/Draft**

Penyusunan rancangan/draft media *mood board* bertujuan untuk mempermudah dalam penyusunan media *mood board* busana pesta pada mata diklat menggambar busana. Penyusunan rancangan/draft media *mood board* busana pesta terdapat elemen-elemen didalamnya yang terdiri dari konsep, potongan-potongan gambar sesuai konsep, tampilan suasana, desain gambar, contoh kain dan warna sampai ke pengemasan media. Gambar rancangan/draft media *mood board* busana pesta dapat dilihat pada halaman 70.

#### **2. Pengembangan Produk Media *Mood Board* Busana Pesta**

Setelah pembuatan rancangan/draft media *mood board* selesai, langkah selanjutnya adalah pengembangan produk media *mood board* busana pesta pada mata diklat menggambar busana sesuai dengan standar kompetensi menggambar busana (*Fashion Drawing*) dan kompetensi dasar mengelompokkan macam-macam busana wanita (busana pesta). Media *mood board* dikembangkan sesuai dengan rancangan/draft yang telah dibuat sebagai acuan untuk mempermudah dalam penyusunan media *mood board*. Pengembangan media *mood board* busana pesta pada mata diklat menggambar busana di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta yaitu:

- a. Menentukan tema atau konsep, konsep yang diambil adalah “*Sakura Mix*” yaitu perpaduan bunga sakura yang tumbuh di negara Jepang. Kata-kata “*Sakura Mix*” menggunakan huruf *Viner Hand ITC* dengan ukuran 72.
- b. Menyiapkan peralatan seperti alat tulis, pensil warna (*crayon*), kertas manila (warna pink dan ungu), kertas foto, gunting, lem, selotip dan lain-lain. Bahan: berupa potongan gambar dari majalah, tabloid, dll dan bingkai kayu warna hitam ukuran panjang 72 cm x lebar 50 cm.
- c. Mengumpulkan dan memilih gambar-gambar sesuai dengan konsep yang akan diangkat menjadi karya, gambar dari media cetak seperti majalah, tabloid, dll
- d. Menggunting gambar-gambar sesuai dengan konsep yang akan di buat, hasil guntingan dibuat rapi mengikuti alur bentuk potongan-potongan gambar
- e. Menyusun dan menempelkan potongan gambar-gambar sesuai dengan tampilan suasana didalamnya di kertas manila warna pink
- f. Desain gambar proporsi tubuh wanita menggunakan busana pesta pagi sesuai konsep “*Sakura Mix*”, busana yang dikenakan pada kesempatan pesta antara pukul 09.00 – 15.00
- g. Disertai contoh kain dan warnanya, terdapat 2 kain, kain bermotif bunga sakura dan kain semi sutra warna pink muda senada dengan warna bunga sakura, kain terbuat dari bahan yang bersifat halus, lembut, menyerap keringat dan tidak berkilau, pemilihan warna menggunakan warna yang lembut tidak terlalu gelap yaitu warna pink muda, pink tua, hijau tua, hijau muda dan kuning muda.
- h. Media dikemas dengan menarik dan kreatif dengan bingkai kayu warna hitam dan dilapisi kertas warna hitam berukuran panjang 72 cm x lebar 50 cm.

#### **D. Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan R & D (*Research and development*). bertujuan untuk menghasilkan media *mood board* busana pesta pada mata diklat menggambar busana. untuk siswa kelas XI di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta dan menguji kelayakannya.

##### **1. Pengembangan Media *Mood Board* Busana Pesta untuk Siswa Kelas XI di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta**

Berdasarkan tahap analisis yang dilakukan di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta, maka perlu dikembangkan media pembelajaran berupa media *mood board* busana pesta pada mata diklat menggambar busana. Proses pembuatan media *mood board* ini dilakukan sesuai dengan proses pengembangan yaitu berdasarkan tahap analisis produk, pengembangan produk, validasi ahli dan revisi, uji coba skala kecil, dan uji lapangan skala besar.

Tahap pertama yang dilakukan untuk pengembangan media *mood board* busana pesta pada mata diklat menggambar busana adalah tahap analisis produk. Analisis produk dimulai dari mengkaji kurikulum yang digunakan di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta termasuk di dalamnya adalah menentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Analisis kebutuhan produk dilakukan dengan observasi bertujuan untuk mengetahui produk yaitu berupa media *mood board* yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran menggambar busana. Setelah dianalisa kebutuhan media *mood board* yang akan dibuat, langkah selanjutnya adalah menyusun rancangan/draft media *mood board* untuk memudahkan dalam proses pembuatan media *mood board*.

Tahap kedua adalah tahap pengembangan produk berupa media pembelajaran yaitu media *mood board* yang berisi: Tema/konsep media *mood*

*board*, berisi tampilan suasana didalamnya, berisi potongan-potongan gambar dari berbagai majalah, desain gambar dengan proposri wanita, contoh kain dan warna yang sesuai dengan konsep yang diambil sesuai dengan susunan rancangan/draft yang telah dibuat. Tahap ketiga adalah validasi ahli dan revisi. Validasi bertujuan untuk mengetahui dan mengevaluasi secara sistematis instrumen dan produk yang akan dikembangkan sesuai dengan tujuan. Validasi dalam pengembangan media *mood board* ini dilakukan oleh ahli media, ahli materi menggambar busana dengan cara memberikan kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian berupa angket beserta media *mood board* untuk memberikan penilaian terhadap kelayakan media *mood board* dan memberikan komentar serta saran untuk hal-hal yang dirasa masih perlu dibenahi selanjutnya dilakukan revisi dan penyempurnaan media *mood board* busana pesta.

Tahap keempat setelah selesai melakukan validasi dan revisi oleh para ahli adalah dengan melakukan uji coba media *mood board* skala kecil. Uji coba skala kecil bertujuan untuk mengetahui kelayakan media *mood board* secara terbatas sesuai pendapat siswa dan merevisi serta memperbaiki media *mood board* yang belum sesuai agar menghasilkan media *mood board* yang baik dan layak untuk diuji cobakan dalam skala besar. Tahap terakhir dilanjutkan uji coba skala besar pada siswa kelas XI Busana Butik SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta untuk mengetahui kelayakan media *mood board* dalam skala besar.

## **2. Kelayakan Media *Mood Board* Busana Pesta untuk Siswa Kelas XI di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta**

Kelayakan media *mood board* busana pesta pada mata diklat menggambar busana diperoleh dari hasil penilaian oleh ahli media, ahli materi, serta siswa pada uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Berdasarkan

kriteria kelayakan media *mood board* ditinjau dari 3 ahli media, maka diperoleh rerata 17. Dari hasil validasi 3 ahli media dapat diartikan bahwa media *mood board* termasuk dalam kategori “layak” digunakan dalam proses pembelajaran menggambar busana. Sedangkan berdasarkan kriteria kelayakan media *mood board* ditinjau oleh 3 ahli materi menggambar busana, maka diperoleh rerata 19. Dari hasil validasi oleh 3 ahli materi menggambar busana dapat diartikan bahwa media *mood board* “layak” digunakan dalam pembelajaran.

Penghitungan kelayakan media *mood board* dalam uji coba skala kecil dinilai oleh 5 siswa. Berdasarkan data penghitungan kelayakan tersebut diperoleh skor keseluruhan adalah 656 dengan skor rata-rata 115,2. Hasil penghitungan 35 butir indikator yang dinilai menunjukkan bahwa 34,4 % dinilai oleh 2 siswa dengan skor 4 sangat layak (SL), 60 % dinilai oleh 2 siswa dengan skor 3 layak (L), 5,60 % dinilai dengan skor 2 kurang layak (KL) dan 0 % dinilai dengan skor 1 tidak layak (TL). Dari hasil tersebut dapat diartikan bahwa media *mood board* busana pesta berada antara  $437,5 \leq S \leq 567,75$  termasuk dalam kategori “layak” digunakan dalam proses pembelajaran menggambar busana (*Fashion Drawing*).

Sedangkan penghitungan kelayakan media *mood board* pada uji skala besar dinilai oleh 26 siswa diperoleh skor keseluruhan adalah 2904 dengan skor rata-rata 112. Hasil penghitungan 35 butir indikator yang dinilai menunjukkan bahwa 32,6 % dinilai oleh 8 siswa dengan skor 4 sangat layak (SL), 54,3 % dinilai oleh 14 siswa dengan skor 3 layak (L), 13,1 % dinilai dengan skor 2 kurang layak (KL) dan 0 % dinilai skor 1 tidak layak (TL). Nilai tersebut berada antara  $2275 \leq S \leq 2926,5$ . Dari hasil tersebut media *mood board* busana pesta termasuk kategori “layak” digunakan dalam menggambar busana (*Fashion Drawing*).



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media *mood board* busana pesta pada mata diklat menggambar busana oleh siswa kelas XI di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta. Untuk menghasilkan media tersebut dilakukan dengan menggunakan prosedur pengembangan Borg dan Gall menurut Tim Puslitjaknov, (2008:11) yaitu tahap 1) analisis kebutuhan produk meliputi mengkaji kurikulum, analisis kebutuhan media *mood board* serta penyusunan rancangan/draft media *mood board*, tahap ke 2) pengembangan produk yaitu mengembangkan media *mood board* busana pesta pada mata diklat menggambar busana dan pembuatan instrumen kelayakan media *mood board*, tahap ke 3) tahap validasi kepada ahli media, ahli materi, dan guru yaitu untuk menvalidasi instrumen kelayakan media *mood board* dan tampilan media *mood board*, kemudian melakukan revisi apabila ada saran perbaikan dari para ahli, tahap ke 4) tahap uji coba lapangan skala kecil yaitu 5 orang siswa dan skala besar berjumlah 26 siswa. Hasil data yang diperoleh dianalisis dan digunakan untuk menyempurnakan keseluruhan pengembangan media *mood board* busana pesta sehingga dapat menghasilkan media *mood board* busana pesta yang layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa pada mata diklat menggambar busana.
2. Penilaian kelayakan media *mood board* busana pesta dinilai oleh uji coba lapangan skala besar. Hasil analisis deskriptif yang diolah menggunakan

program SPSS versi 13.0 diketahui dari hasil uji coba skala kecil diperoleh skor keseluruhan adalah 2904 dengan skor rata-rata 112 dalam kategori “layak”. Media *mood board* tersebut dikatakan layak dilihat dari aspek fungsi dan manfaat, karakteristik tampilan, karakteristik sebagai media pembelajaran dan kualitas materi, sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran menggambar busana (*Fashion Drawing*) di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta.

#### **B. Keterbatasan Produk**

Penelitian yang telah dilakukan ini tentang pengembangan media *mood board* busana pesta pada mata diklat menggambar busana oleh siswa kelas XI di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta ini tentu masih mempunyai keterbatasan, yaitu media yang diproduksi terbatas membahas tentang topik: pembuatan media *mood board* busana pesta pada mata diklat menggambar busana.

#### **C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Media *mood board* busana pesta yang dihasilkan dalam penelitian ini termasuk dalam kriteria layak digunakan dalam mata diklat menggambar busana. Penelitian ini menghasilkan media *mood board* busana pesta dalam jumlah terbatas oleh peneliti karena itu diharapkan dapat dibuat oleh pihak sekolah dengan konsep yang berbeda dengan peneliti. Media pembelajaran ini dapat memperjelas konsep yang akan dikembangkan, memperjelas penyajian materi, mengatasi keterbatasan waktu, serta membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar. Kriteria pemilihan media pembelajaran tersebut adalah dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran, karakteristik media pembelajaran, strategi pembelajaran, kondisi siswa, ketersediaan waktu dan biaya, serta fungsi media tersebut dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan produk lebih lanjut yaitu mengembangkan media *mood board* untuk konsep dan topik

lain pada pembelajaran menggambar busana sehingga dapat menunjang proses pembelajaran.

#### **D. Saran**

1. Bagi guru

Guru dapat memanfaatkan media *mood board* busana pesta ini sebagai salah satu media pembelajaran atau literatur tambahan pada mata diklat menggambar busana sehingga dapat mempermudah penyampaian materi kepada siswa

2. Bagi sekolah

Diharapkan dapat mengoptimalkan sarana dan prasarana media berbentuk visual yang menarik lagi untuk mendukung kegiatan belajar mengajar menggambar busana. Karena penggunaan media *mood board* dapat meningkatkan motivasi dan seni kreativitas dalam proses pembelajaran.

3. Bagi peneliti lain

Dapat melakukan pengembangan media *mood board* busana pesta ini ke tahap lanjutan sampai pada tahap uji coba efektifitas

4. Media *mood board* busana pesta ini sebaiknya diaplikasikan oleh guru untuk mengajar para siswa pada mata diklat menggambar busana karena telah melalui proses studi pendahuluan dan validasi dari ahli media dan ahli materi serta melalui uji coba skala kecil dan uji coba skala besar oleh siswa

5. Sosialisasi media *mood board* busana pesta menggambar busana ini masih dalam ruang lingkup SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta saja, agar dapat digunakan oleh sekolah lain, maka perlu sosialisasi lebih lanjut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adlin Fadila dan Taruna Kusmayadi. (2012). *Menjadi Desainer Mode*. Solo : PT. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Afif Ghurub Bestari. (2011). *Menggambar Busana Dengan Teknik Kering*. Sleman : PT. Intan Sejati Klaten.
- Ahmad Rivai dan Nana Sudjana. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Andres Luceru Vera. (2009). *Co-Designing Interactive Spaces For and With Designers Supporting Mood-Board Making*. Chili : Gummerus Printing.
- Anik Ghufroon dkk. (2007). *Panduan Penelitian dan Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Lembaga Penelitian UNY
- Arief Furchan. (2011). *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Arif S. Sadiman, dkk. (2003). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Azhar Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- . (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- . (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Borg & Gall. (1983). *Educational research:an introduction*. Diakses dari <http://adipwahyudi.blogspot.com/2011/01/model-penelitian-pengembangan-borg-and.html>. Pada tanggal 9 Maret 2013, jam 10.00 WIB.
- Chomsin S. Widodo dan Jasmadi. (2008). *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo
- Dapertemen Pendidikan Nasional Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan. (2004). *Kurikulum SMK Edisi 2004*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan
- Djemari Mardapi. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Nontes*. Yogyakarta: Mitra Cendekia.
- Elle. (2008). *Art Inspiration in Fashion*. Halaman 20-21.
- Elle. (2012). *The World Weknow*. Halaman 127-129.

- Erma Fitriana .(2012). Pengembangan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kreativitas Mendesain Pada Mata Pelajaran Menggambar Busana Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Pacitan. *Skripsi*. FT-UNY
- Fiori. (2008). *10 Most Cosmetic Surgeries*. Halaman 27-29.
- Fashion Trend*. (2007). Diakses dari [http://www.fashion-era.com/trends\\_2007a/2007\\_fall\\_fashion\\_trends\\_mood\\_boards\\_colours\\_2006\\_7.htm](http://www.fashion-era.com/trends_2007a/2007_fall_fashion_trends_mood_boards_colours_2006_7.htm). Pada tanggal 3 Maret 2013, jam 08.00 WIB.
- Harjanto. (2003). *Perencanaan Pengajaran*. Diakses dari [http://ratna93.blogspot.com/2012/10/\\_/normal-0-false-false-false-en-us-x-none.html](http://ratna93.blogspot.com/2012/10/_/normal-0-false-false-false-en-us-x-none.html). Pada tanggal 10 Januari 2014, jam 19.00 WIB.
- Lenny Agustin. (2011). *Fashion Playground by Lenny Agustin*. Jakarta : PT Nyra
- Marie Claire. (2011). *1<sup>st</sup> Anniversary Issue*. Halaman 67-68
- Marie Claire. (2013). *153 Fashion New Ideas*. Halaman 125-126.
- Oemar Hamalik. (2008). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- R. Ibrahim dan Nana Syaodih S. (2003). *Perencanaan Pengajaran*. Diakses dari <http://multazam-einstein.blogspot.com/2013/12/perencanaanmateribahan-pembelajaran.html>.. Pada tanggal 10 Januari 2014, jam 19.00 WIB.
- Sri Widarwati. (1993). *Disain Busana I*. Yogyakarta: FPTK IKIP Yogyakarta.
- Sri Widarwati. (2000). *Disain Busana II*. Yogyakarta: FPTK IKIP Yogyakarta.
- Suciati. (2008). *Mood Board*. Prodi Pendidikan Tata Busana Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). Diakses dari <https://www.google.com/#q=mood+board+UPI>. Pada tanggal 3 Februari 2013, Jam 09.30 WIB
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran* : Yogyakarta : PT. Pustaka Insan Madani.
- Susilana & Riyana. (2009). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Tim Puslitjaknov. (2008). *Metode Penelitian Pengembangan Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional*. Jakarta: Balai Pustaka.

- Tim Penyusun Pedoman Tugas Akhir. (2013). *Pedoman Tugas Akhir*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Wilis Idrati. (2011). Pengembangan Poster Kolase Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pencapaian Kompetensi Menggambar Busana Di SMK Negeri 1 Pandak Bantul. *Skripsi*. FT-UNY
- Wikipedia Ensiklopedia. *Mood Board*. Diakses dari [https://wiki.sfu.ca/public/images/d/da/IAT336\\_4moodboard.pdf](https://wiki.sfu.ca/public/images/d/da/IAT336_4moodboard.pdf). Pada tanggal 25 Mei 2013, Jam 13.00 WIB
- Zainal Aqib. (2013). *Model-model, media, dan strategi pembelajaran kontekstual (Inovatif)* : Bandung : Yrama Widya.

# **LAMPIRAN I**

**Silabus, RPP, Hasil Observasi,  
Hasil Wawancara, Media *Mood Board*  
Busana Pesta**

## SILABUS PEMBELAJARAN]

Nama Sekolah : SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta  
 Mata Pelajaran : Menggambar Busana (*Fashion Drawing*)  
 Kelas/Semester : XI / Genap  
 Program Studi Keahlian: BUSANA BUTIK  
 Standar Kompetensi : Menggambar Busana (*Fashion Drawing*)  
 KKM : 7.00  
 Alokasi Waktu : 180 jam

KOMPETENSI DASAR	NILAI-NILAI	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	KKM	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
							TM	PS	PI	
1.3 Mengelompokkan macam-macam busana wanita	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gemar membaca</li> <li>Gemar membaca</li> <li>Gemar membaca</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa dapat mengelompokkan busana wanita (busana santai, busana pesta)</li> <li>Siswa cermat mengidentifikasi busana wanita sesuai dengan jenis atau macamnya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Macam-macam busana wanita (busana santai, Busana pesta)</li> <li>Macam-macam model busana wanita (rok, blus, selana panjang, gaun, kebaya, dll)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan tentang pengetahuan macam-macam busana wanita sesuai dengan kesempatan</li> <li>Mengidentifikasi macam-macam busana wanita sesuai dengan kriteria pengelompokkan</li> </ul>	70	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengamatan</li> <li>Tertulis</li> </ul>	8	45(90)		<ul style="list-style-type: none"> <li>GoetPoespo 2005, Panduan teknik menjahit, Kanisius Yogyakarta</li> <li>Ernawati dkk, 2008. Tata Busana 2, Jakarta: Depdiknas</li> </ul>



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta
Bidang Studi Keahlian	: Seni Kerajinan Dan Pariwisata
Kompetensi Keahlian	: Busana Butik
Mata Pelajaran	: Menggambar Busana
Kelas/Semester	: XI / Genap
Tahun Pelajaran	: 2013-2014
Alokasi Waktu	: 2x@45 menit

### Standar Kompetensi

Menggambar Busana (*Fashion Drawing*)

### Kompetensi Dasar

Menerapkan Teknik Pembuatan Desain Busana

### Pendidikan Karakter Budaya Bangsa /Jawa

Nilai-nilai yang ditanamkan untuk memperkuat karakter budaya bangsa / Jawa

adalah :

1. Memiliki rasa ingin tahu tentang pengertian *mood board* menggambar busana
2. Memiliki rasa ingin tahu tentang tujuan dan manfaat membuat *mood board* menggambar busana
3. Memiliki rasa ingin tahu tentang alat dan bahan yang digunakan untuk penyelesaian gambar busana dengan *mood board* menggambar busana

### I. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat menjelaskan pengertian *mood board* menggambar busana
2. Peserta didik dapat menjelaskan tujuan dan manfaat membuat *mood board* menggambar busana
3. Peserta didik dapat menyebutkan alat dan bahan yang digunakan untuk penyelesaian gambar busana dengan *mood board*.

### II. MATERI POKOK PEMBELAJARAN

1. Pengertian penyelesaian pembuatan gambar dengan *mood board* menggambar busana
2. Tujuan dan manfaat membuat *mood board* menggambar busana
3. Alat dan bahan dalam membuat *mood board* menggambar busana

### III. METODE, MEDIA PEMBELAJARAN

#### A. Metode

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Penugasan
4. Pengamatan

#### B. Media

1. *mood board* menggambar busana
2. Papan Tulis
3. LCD dan Laptop

#### IV. STRATEGI PEMBELAJARAN

Rancangan pelaksanaan pembelajaran menggambar busana dengan media *mood board* menggambar busana

No	Tahap Kegiatan	Langkah – Langkah Pembelajaran	Waktu	Kegiatan Siswa
1.	Kegiatan awal	a. Pengkondisian kelas dan doa bersama b. Mengecek kehadiran siswa c. Menyampaikan SK, KD, dan tujuan pembelajaran d. Melakukan apersepsi terhadap materi pembelajaran yang akan diajarkan e. Membuat pertanyaan yang berhubungan dengan bahan yang akan diajarkan untuk memancing minat peserta didik	15 menit	- Menjawab
2.	Kegiatan inti : a. Eksplorasi  b. Elaborasi  c. Konfirmasi	1. Peserta didik menyampaikan pendapatnya. 2. Membagikan <i>Handout</i> kepada peserta didik. 3. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan isi dalam materi yang belum dipahami  1. Guru menyiapkan alat-alat dan bahan 2. Guru menjelaskan bahwa pembelajaran akan dilaksanakan dengan menggunakan metode ceramah dan penugasan. 3. Peserta didik diminta untuk memperhatikan, mengamati dan mencermati penjelasan materi penyelesaian pembuatan gambar dengan media <i>Mood Board</i> . 4. Guru mulai mendemonstrasikan materi penyelesaian pembuatan gambar dengan media <i>Mood Board</i> . 5. Peserta didik mengerjakan penugasan sesuai langkah – langkah  1. Memberikan kesempatan siswa untuk menanyakan tentang	150 menit	- Mempelajari <i>Handout</i> - Mengamati media <i>Mood Board</i>         - Memperhatikan - Mempelajari

		materi menggambar busana dengan media <i>Mood Board</i> 2. Guru memberikan motivasi terhadap peserta didik yang belum paham.		
3.	Kegiatan akhir	a. Guru dan siswa melakukan refleksi diri terhadap hasil pembelajaran. b. Menyimpulkan materi yang telah diajarkan.	15 Menit	- Memperhatikan - Mendengarkan
		<b>Jumlah</b>	<b>180 menit</b>	

## V. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

### 1. Sumber Belajar

- Winarno Surakhmad. 1994: 132. Media Pembelajaran Media *Moodboard*
- Prapti Karomah dan Sicilia S, 1998:8-9. Busana pesta. Yogyakarta: FPTK IKIP Yogyakarta.
- Sri Widarwati. 1993. Disain Busana I. Yogyakarta : FPTK IKIP Yogyakarta.
- Arifah A. Riyanto. 2003. *Desain Busana*. Yapendo. Bandung
- Agustin, Lenny. 2011. *Fashion Playground*. PT Nyra. Jakarta
- Suciati S.Pd., M.Ds. 2010. *Mood Board*. Prodi Pendidikan Tata Busana Universitas Pendidikan Indonesia.Bandung. Diakses dari <http://search.niamz.com/pdf/1-moodboard-oleh-universitas-pendidikan-indonesia.html>

### 2. Media Pembelajaran: Papan tulis, *Mood Board*, Majalah, Tabloid dan Internet

## VI. RANCANGAN PENILAIAN

Penilaian meliputi :

1. Prosedur penilaian
  - Unjuk kerja
2. Penilaian Hasil Belajar

Aspek	Tes	Jenis Tagihan	Bentuk Tagihan	Skor
a. Kognitif	Soal Terlampir	Soal-soal	Tertulis	
b. Psikomotorik	Berilah keterangan pada <i>mood board</i>	Tugas secara kelompok	Hasil Karya	
c. Afektif	Penilaian Individual	Unjuk Kerja	Jawaban Tertulis	

### 3. Kriteria penilaian

No	Nilai	Bobot Kriteria
1.	90-100	Jika hasil unjuk kerja sempurna
2.	80-89	Jika hasil unjuk kerja mendekati sempurna
3.	70-79	Jika hasil unjuk kerja cukup sempurna
4.	60-69	Jika hasil unjuk kerja kurang sempurna
5.	50-59	Jika hasil unjuk kerja sangat kurang sempurna

Yogyakarta, 2013  
Mengetahui,

Guru pembimbing

Mahasiswa FT UNY

Ratnawiyah, S.Pd. T  
NIP. 19610404 198403 2 008

Anisa Kurniarti  
NIM. 09513244002

**HASIL OBSERVASI**  
**PEMBELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA**  
**DI SMK MUHAMMADIYAH 4 YOGYAKARTA**

A. Observasi dilaksanakan pada :

Hari / Tanggal : Senin / 4 Maret 2013  
Waktu : 09.00 WIB  
Tempat : SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta  
Alamat : Suryodiningratan MJ. II/862 Yogyakarta 55141

B. Hasil observasi adalah sebagai berikut :

NO	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Penggunaan Media Papan Tulis	√	-	Pada pembelajaran menggambar busana guru menggunakan media papan tulis, job sheet dan foto kopi gambar proporsi yang di ambil dari buku.
	Buku	√	-	
	Benda Jadi	-	√	
	Chart	-	√	
	Hand Out	-	√	
	Job Sheet	√	-	
	Transparansi	-	√	
	Lain-lain	√	-	
2.	Penggunaan Metode Ceramah	√	-	Metode yang diguna kan lebih banyak dengan metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas,
	Tanya Jawab	√	-	
	Diskusi	-	√	
	Demonstrasi	-	√	
	Kerja Kelompok	-	√	
	Pemberian Tugas	√	-	
	Eksperimen	-	√	
3.	Sikap Siswa Aktif	-	√	Pada pembelajaran menggambar busana siswa lebih banyak yang pasif.
	Pasif	√	-	

**HASIL WAWANCARA**  
**PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA**  
**DI SMK MUHAMMADIYAH 4 YOGYAKARTA**

A. Pertanyaan wawancara dilaksanakan pada:

Hari / Tanggal : Senin / 4 Maret 2013

Waktu : 09.00 WIB

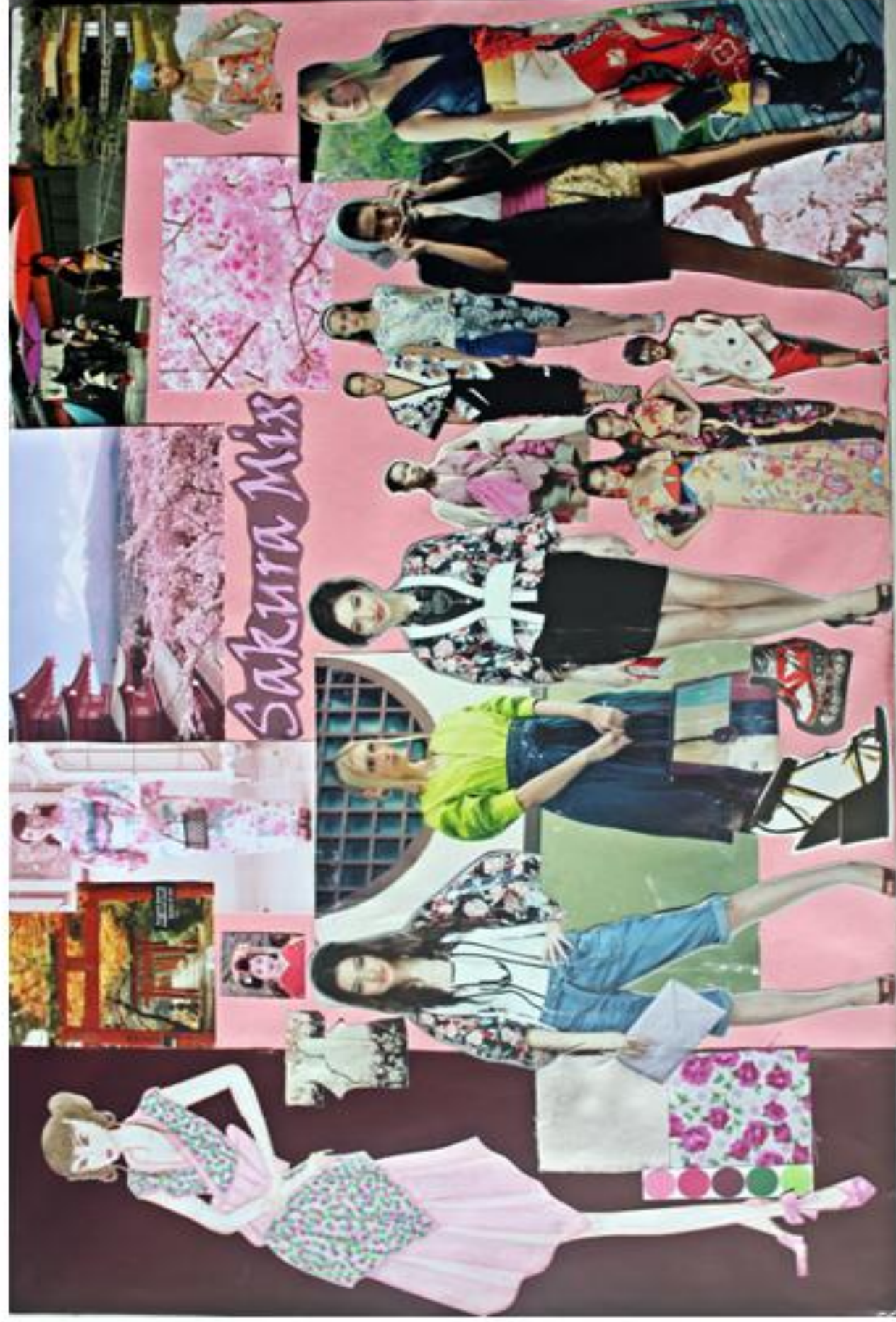
Tempat : SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta

Alamat : Suryodiningratan MJ. II/862 Yogyakarta 55141

B. Hasil Wawancara dapat disimpulkan sebagai berikut :

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Standar kompetensi apa yang diharapkan dari pembelajaran menggambar busana untuk siswa kelas XI jurusan busana butik di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta secara umum?	Sesuai dengan kurikulum dan silabus SMK busana, diharapkan dengan media tersebut siswa memiliki wawasan dan keterampilan yang memadai dalam menggambar busana dengan penerapan standar kompetensi Menggambar Busana ( <i>Fashion Drawing</i> ).
2.	Metode apa yang digunakan guru pada pelaksanaan pembelajaran menggambar busana?	Guru menggambar busana, dalam mengajar menggunakan metode ceramah tanya jawab untuk menyampaikan dan menjelaskan materi sebelum melangkah ke praktik menggambar busana dan pemberian tugas.
3.	Media apa yang digunakan guru pada pelaksanaan pembelajaran menggambar busana?	Pada pelaksanaan pembelajaran siswa menggunakan media gambar dan modul menggambar busana kelas XI, tapi kebanyakan tidak membawa karena ada yang hilang atau rusak.
4.	Selain modul, <i>job sheet</i> dan papan tulis media lain yang digunakan oleh guru ada tidak? Contoh gambar disain mungkin?	Papan tulis mencatat beberapa penjelasan tentang materi. Kalo contoh gambar, dari guru ada dan siswa membawa sendiri karena ada tugas kelompok yang nantinya dipresentasikan di depan kelas.
5.	Kendala apa yang anda alami dalam pelaksanaan pembelajar an menggambar busana?	Masih banyak siswa yang kurang tertarik dan termotivasi pada pelajaran menggambar busana, terkadang guru memberikan tugas atau pekerjaan rumah tidak segera dikumpulkan.

MEDIA MOOD BOARD BUSANA PESTA



## **LAMPIRAN 2**

**Instrumen Kelayakan Media *Mood Board*  
oleh Ahli Media, Ahli Materi, Guru  
Menggambar Busana dan Siswa**



Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan *Mood Board* oleh Ahli Media

Variabel Penelitian	Aspek yang dinilai	Indikator	No. Item
Kriteria Media <i>Mood Board</i>	Fungsi dan manfaat <i>mood board</i> sebagai media pembelajaran	1. Memperjelas penyajian menggambar busana	1
		2. Mempermudah pembelajaran	2
		3. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera	3
		4. Membangkitkan motivasi belajar	4
		5. Materi lebih mudah dipahami	5
	Karakteristik tampilan media <i>mood board</i>	6. Kesederhanaan	6
		7. Keterpaduan	7
		8. Penekanan	8
		9. Warna	9
	Karakteristik <i>mood board</i> sebagai media pembelajaran	10. Belajar mandiri ( <i>self instructional</i> )	10
		11. Materi terdiri dari unit kompetensi ( <i>self contained</i> )	11
		12. Berdiri sendiri ( <i>stand alone</i> )	12
		13. Memiliki daya adaptif terhadap IPTEK ( <i>Adaptive</i> )	13
		14. Bersahabat dengan penggunaanya ( <i>User friendly</i> )	14
		15. Meningkatkan minat siswa	15
		16. Meningkatkan keaktifan siswa	16
		17. Ketepatan isi materi dengan silabus	17

Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan *Mood Board* oleh Ahli Materi

Variabel Penelitian	Aspek yang dinilai	Indikator	No item
Relevansi Materi	Kualitas Materi	1. Sesuai dengan standar kompetensi	1
		2. Sesuai dengan kompetensi dasar	2
		3. Sesuai tujuan instruksional yang ingin dicapai	3
		4. Lebih hidup dan kongkrit	4
		5. Mempermudah guru dalam proses belajar mengajar	5

		6. Disusun berdasarkan tujuan dan dirumuskan dengan jelas	6
		7. Bersifat faktual maupun konseptual	7
		8. Dapat menyampaikan pesan atau ide	8
		9. Disusun tahap demi tahap	9
		10. Menggunakan kata-kata yang mudah dimengerti	10
		11. Disertai tulisan yang jelas	11
		12. Dikemas dengan menarik	12
		13. Dilengkapi dengan desain menggambar busana	13
		14. Disertai dengan contoh warna dan bahan	14
		15. Dilengkapi contoh-contoh gambar yang jelas	15
		16. Disusun dengan tampilan suasana	16
		17. Pembuatannya mudah dan murah	17
		18. Memberi kesan kuat dan menarik perhatian	18

Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan *Mood Board* oleh Ahli Materi

Variabel Penelitian	Aspek yang dinilai	Indikator	No item
Relevansi Materi	Kualitas Materi	1. Sesuai dengan standar kompetensi	1
		2. Sesuai dengan kompetensi dasar	2
		3. Sesuai tujuan instruksional yang ingin dicapai	3
		4. Lebih hidup dan kongkrit	4
		5. Mempermudah guru dalam proses belajar mengajar	5
		6. Disusun berdasarkan tujuan dan dirumuskan dengan jelas	6
		7. Bersifat faktual maupun konseptual	7
		8. Dapat menyampaikan pesan atau ide	8
		9. Disusun tahap demi tahap	9
		10. Menggunakan kata-kata yang mudah dimengerti	10
		11. Disertai tulisan yang jelas	11
		12. Dikemas dengan menarik	12
		13. Dilengkapi dengan desain menggambar busana	13

		14. Disertai dengan contoh warna dan bahan	14
		15. Dilengkapi contoh-contoh gambar yang jelas	15
		16. Disusun dengan tampilan suasana	16
		17. Pembuatannya mudah dan murah	17
		18. Memberi kesan kuat dan menarik perhatian	18

Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Media dan Materi *Mood Board* oleh Siswa

Variabel Penelitian	Aspek yang dinilai	Indikator	No. Item
Kriteria Media <i>Mood Board</i>	Fungsi dan manfaat <i>mood board</i> sebagai media pembelajaran	1. Memperjelas penyajian	1
		2. Mempermudah pembelajaran	2
		3. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera	3
		4. Membangkitkan motivasi belajar	4
		5. Materi lebih mudah dipahami	5
	Karakteristik tampilan	6. Kesederhanaan	6
		7. Keterpaduan	7
		8. Penekanan	8
		9. Warna	9
	Karakteristik <i>mood board</i> sebagai media pembelajaran	10. Belajar mandiri ( <i>self instructional</i> )	10
		11. Materi terdiri dari unit kompetensi ( <i>self contained</i> )	11
		12. Berdiri sendiri ( <i>stand alone</i> )	12
		13. Memiliki daya adaptif terhadap IPTEK ( <i>Adaptive</i> )	13
		14. Bersahabat dengan penggunaanya ( <i>User friendly</i> )	14
		15. Meningkatkan minat siswa	15
		16. Meningkatkan keaktifan siswa	16
		17. Ketepatan isi materi dengan silabus	17
Relevansi Materi	Kualitas materi	18. Sesuai dengan standar kompetensi	18
		19. Sesuai dengan kompetensi dasar	19
		20. Sesuai tujuan instruksional yang ingin dicapai	20
		21. Lebih hidup dan kongkrit	21
		22. Mempermudah guru dalam proses belajar mengajar	22

	23. Disusun berdasarkan tujuan dan dirumuskan dengan jelas	23
	24. Bersifat faktual maupun konseptual	24
	25. Dapat menyampaikan pesan atau ide	25
	26. Disusun tahap demi tahap	26
	27. Menggunakan kata-kata yang mudah dimengerti	27
	28. Disertai tulisan yang jelas	28
	29. Dikemas dengan menarik	29
	30. Dilengkapi dengan desain menggambar busana	30
	31. Disertai dengan contoh warna dan bahan	31
	32. Dilengkapi contoh-contoh gambar yang jelas	32
	33. Disusun dengan tampilan suasana	33
	34. Pembuatannya sederhana, mudah dan murah	34
	35. Memberi kesan kuat dan menarik perhatian	35

Hal : Permohonan Validasi Instrument TAS  
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth.  
Afif Ghurub Bestari, S. Pd  
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Busana  
di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan tugas akhir skripsi (TAS),  
dengan ini saya:

Nama : Anisa Kurniarti  
NIM : 09513244002  
Program Studi: Pendidikan Teknik Busana  
Judul TAS : Pengembangan Media *Mood Board* Busana Pesta  
pada Mata Diklat Menggambar Busana oleh  
Siswa Kelas XI di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta

Dengan hormat mohon bapak/ibu berkenan memberikan validasi terhadap  
instrument penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan,  
bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TA, (2) kisi-kisi instrumen penelitian  
TAS, dan (3) draft instrumen penelitian TAS.


Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian bapak/ibu  
diucapkan terimakasih.

Yogyakarta,  
Pemohon,  
  
Anisa Kurniarti  
NIM. 09513244002

Mengetahui,  
Pembimbing TAS

Kaprodi Pendidikan Teknik Busana,

  
Kapti Asiatun M. Pd  
NIP. 19630610 198812 2 002

  
Triyanto, S.Sn. M.A.  
NIP. 19720208 199802 1 001

## LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Mata Pelajaran : Menggambar Busana  
 Standar Kompetensi : Menggambar Busana (*Fashion Drawing*)  
 Kompetensi Dasar : Mengelompokkan macam busana wanita (busana pesta)  
 Sasaran : Siswa SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta  
 Penyusun : Anisa Kurniarti  
 Ahli Media : Afif ghurub Bestari, S. Pd  
 Tanggal : .....

### Petunjuk :

- Lembar validasi ini diisi oleh **Ahli Media**
- Validasi ini terdiri dari aspek fungsi dan manfaat media, karakteristik tampilan media *mood board* dan karakteristik media *mood board* sebagai media pembelajaran
- Rentangan evaluasi dimulai dari "sangat layak" sampai dengan "tidak layak"
- Jawaban dapat diberikan pada kolom jawaban yang telah disediakan dengan memberikan tanda *check* (✓)
- Saran dan masukan mohon diberikan secara singkat dan jelas pada kolom komentar sesuai dengan indikator yang dikomentari
- Saran secara umum dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan

### Keterangan :

SL = Sangat Layak; L = Layak; KL = Kurang Layak; TL = Tidak Layak

### A. Pertanyaan

No	Indikator	Kriteria			
		SL	L	KL	TL
		4	3	2	1
	Fungsi dan manfaat media				
1	Memperjelas penyajian menggambar busana		✓		
2	Mempermudah pembelajaran	✓			
3.	Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera	✓			

### C. Kesimpulan

Aspek fungsi dan manfaat media, karakteristik tampilan media *mood board*, serta karakteristik *mood board* sebagai media pembelajaran. Standar kompetensi menggambar busana (Fashion Drawing) dan kompetensi dasar mengelompokkan macam-macam busana wanita (busana pesta), untuk peserta didik kelas XI SMK Muhammadiyah 4 dinyatakan:

- ☒ Layak diuji coba ke lapangan tanpa revisi
- ☐ Layak diuji coba ke lapangan dengan revisi
- ☐ Tidak layak digunakan

---

Yogyakarta, 2013

Ahli Media



**Afif Ghurub Bestari S. Pd**

**NIP. 19700523 200501 1 001**

**SURAT KETERANGAN VALIDASI  
OLEH AHLI MEDIA MENGGAMBAR BUSANA**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Afif Ghurub Bestari, S. Pd

NIP : 19700523 200501 1 001

Menyatakan bahwa angket kelayakan Media *Mood board* Busana Pesta pada Mata Diklat Menggambar Busana oleh siswa kelas XI di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta yang disusun oleh:

Nama : Anisa Kurniarti

NIM : 09513244002

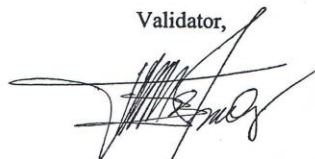
Telah (valid/ belum valid) untuk dapat dipergunakan dalam pembuatan media yang dibutuhkan dalam penelitian, dengan catatan (bila perlu) sebagai berikut:

1. ....  
.....  
.....
2. ....  
.....  
.....
3. ....  
.....

Demikian surat keterangan ini untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 2013

Validator,



Afif Ghurub Bestari, S. Pd

NIP. 19700523 200501 1 001



Hal : Permohonan Validasi Instrument TAS  
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth.  
Prapti Karomah, M. Pd  
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Busana  
di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan tugas akhir skripsi (TAS),  
dengan ini saya:

Nama : Anisa Kurniarti

NIM : 09513244002

Program Studi: Pendidikan Teknik Busana

Judul TAS : Pengembangan Media *Mood Board* Busana Pesta  
pada Mata Diklat Menggambar Busana oleh  
Siswa Kelas XI di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta

Dengan hormat mohon bapak/ibu berkenan memberikan validasi terhadap  
instrument penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan,  
bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TA, (2) kisi-kisi instrumen penelitian  
TAS, dan (3) draft instrumen penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian bapak/ibu  
diucapkan terimakasih.

Yogyakarta,

Pemohon,



Anisa Kurniarti

NIM. 09513244002

Kaprodi Pendidikan Teknik Busana,



Kapti Asiatun M. Pd

NIP. 19630610 198812 2 002

Mengetahui,

Pembimbing TAS



Triyanto, S.Sn. M.A.

NIP. 19720208 199802 1 001

### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Mata Pelajaran : Menggambar Busana  
 Standar Kompetensi : Menggambar Busana (*Fashion Drawing*)  
 Kompetensi Dasar : Mengelompokkan macam-macam busana wanita (busana pesta)  
 Sasaran : Siswa SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta  
 Penyusun : Anisa Kurniarti  
 Ahli Media : Prapti Karomah, M.Pd.  
 Tanggal : .....

#### Petunjuk :

- Lembar validasi ini diisi oleh **Ahli Media**
- Validasi ini terdiri dari aspek fungsi dan manfaat media, karakteristik tampilan media *mood board* dan karakteristik media *mood board* sebagai media pembelajaran
- Rentangan evaluasi dimulai dari "sangat layak" sampai dengan "tidak layak"
- Jawaban dapat diberikan pada kolom jawaban yang telah disediakan dengan memberikan tanda *check* (✓)
- Saran dan masukan mohon diberikan secara singkat dan jelas pada kolom komentar sesuai dengan indikator yang dikomentari
- Saran secara umum dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan

#### Keterangan :

SL = Sangat Layak; L = Layak; KL = Kurang Layak; TL = Tidak Layak

#### A. Pertanyaan

No	Indikator	Kriteria			
		SL	L	KL	TL
		4	3	2	1
	Fungsi dan manfaat media				
1	Memperjelas penyajian menggambar busana		✓		
2	Mempermudah pembelajaran	✓			
3.	Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera	✓			

4.	Membangkitkan motivasi belajar		✓		
5.	Materi lebih mudah dipahami	✓			
<b>Karakteristik tampilan media mood board</b>		<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
6.	Kesederhanaan	✓			
7.	Keterpaduan	✓			
8.	Penekanan	✓			
9.	Warna	✓			
<b>Karakteristik mood board sebagai media pembelajaran</b>		<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
10.	Belajar mandiri ( <i>self instructional</i> )		✓		
11.	Materi terdiri dari unit kompetensi ( <i>self contained</i> )	✓			
12.	Berdiri sendiri ( <i>stand alone</i> )	✓			
13.	Memiliki daya adaptif terhadap IPTEK ( <i>Adaptive</i> )	✓			
14.	Bersahabat dengan penggunanya ( <i>User friendly</i> )	✓			
15.	Meningkatkan minat siswa	✓			
16.	Meningkatkan keaktifan siswa	✓			
17.	Ketepatan isi materi dengan silabus		✓		

#### B. Saran / revisi

Penyusunan alternatif jawaban 4 3 2 1  
 yg yg keaktifan & perhatian

### C. Kesimpulan

Aspek fungsi dan manfaat media, karakteristik tampilan media *mood board*, serta karakteristik *mood board* sebagai media pembelajaran. Standar kompetensi menggambar busana (Fashion Drawing) dan kompetensi dasar mengelompokkan macam-macam busana wanita (busana pesta), untuk peserta didik kelas XI SMK Muhammadiyah 4 dinyatakan:

- ☐ Layak diuji coba ke lapangan tanpa revisi
- ☒ Layak diuji coba ke lapangan dengan revisi
- ☐ Tidak layak digunakan

Yogyakarta,

2013

Ahli Media,



**Prapti Karomah, M.Pd**

**NIP. 19501120 197903 2 001**

#### SURAT KETERANGAN VALIDASI OLEH AHLI MEDIA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Prapti Karomah, M.Pd.

NIP : 19501120 197903 2 001

Menyatakan bahwa angket kelayakan Media *Mood board* Busana Pesta pada Mata Diklat Menggambar Busana oleh siswa kelas XI di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta yang disusun oleh:

Nama : Anisa Kumiarti

NIM : 09513244002

Telah (valid/ belum valid) untuk dapat dipergunakan dalam pembuatan media yang dibutuhkan dalam penelitian, dengan catatan (bila perlu) sebagai berikut:

1. ....  
.....  
.....
2. ....  
.....  
.....
3. ....  
.....

Demikian surat keterangan ini untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 2013

Validator,



Prapti Karomah, M.Pd

NIP. 19501120 197903 2 001

Hal : Permohonan Validasi Instrument TAS  
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth.  
Afif Ghurub Bestari, S. Pd  
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Busana  
di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan tugas akhir skripsi (TAS),  
dengan ini saya:

Nama : Anisa Kurniarti

NIM : 09513244002

Program Studi: Pendidikan Teknik Busana

Judul TAS : Pengembangan Media *Mood Board* Busana Pesta  
pada Mata Diklat Menggambar Busana oleh  
Siswa Kelas XI di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta

Dengan hormat mohon bapak/ibu berkenan memberikan validasi terhadap  
instrument penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan,  
bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TA, (2) kisi-kisi instrumen penelitian  
TAS, dan (3) draft instrumen penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian bapak/ibu  
diucapkan terimakasih.


Yogyakarta,  
Pemohon,

  
Anisa Kurniarti  
NIM. 09513244002

Mengetahui,  
Pembimbing TAS

Kaprodi Pendidikan Teknik Busana,

  
Kapti Asiatun M. Pd  
NIP. 19630610 198812 2 002

  
Triyanto, S.Sn. M.A.  
NIP. 19720208 199802 1 001

## LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Mata Pelajaran : Menggambar Busana  
 Standar Kompetensi : Menggambar Busana (*Fashion Drawing*)  
 Kompetensi Dasar : Mengelompokkan macam-macam busana wanita (busana pesta)  
 Sasaran : Siswa SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta  
 Penyusun : Anisa Kurniarti  
 Ahli Media : Afif ghurub Bestari, S. Pd  
 Tanggal : .....

### Petunjuk :

- Lembar validasi ini diisi oleh **Ahli Materi Menggambar Busana**
- Validasi ini terdiri dari relevansi materi terhadap aspek kualitas materi
- Rentangan evaluasi dimulai dari "sangat layak" sampai dengan "tidak layak"
- Jawaban dapat diberikan pada kolom jawaban yang telah disediakan dengan memberikan tanda *check* (✓)
- Saran dan masukan mohon diberikan secara singkat dan jelas pada kolom komentar sesuai dengan indikator yang dikomentari
- Saran secara umum dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan

### Keterangan :

SL = Sangat Layak; L = Layak; KL = Kurang Layak; TL = Tidak Layak

### A. Pertanyaan

No	Indikator	Kriteria			
		SL	L	KL	TL
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
1.	Sesuai dengan standar kompetensi	✓			
2.	Sesuai dengan kompetensi dasar	✓			
3.	Sesuai tujuan instruksional yang ingin dicapai	✓			
4.	Lebih hidup dan kongkrit		✓		
5.	Mempermudah guru dalam proses belajar mengajar	✓			



6.	Disusun berdasarkan tujuan dan dirumuskan dengan jelas		✓		
7.	Bersifat faktual maupun konseptual		✓		
8.	Dapat menyampaikan pesan atau ide			✓	
9.	Disusun tahap demi tahap	✓			
10.	Menggunakan kata-kata yang mudah dimengerti	✓			
11.	Disertai tulisan yang jelas	✓			
12.	Dikemas dengan menarik		✓		
13.	Dilengkapi dengan desain menggambar busana		✓		
14.	Disertai dengan contoh warna dan bahan	✓			
15.	Dilengkapi contoh-contoh gambar yang jelas		✓		
16.	Disusun dengan tampilan suasana	✓			
17.	Pembuatannya mudah dan murah		✓		
18.	Memberi kesan kuat dan menarik perhatian		✓		

**B. Saran / revisi**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



### C. Kesimpulan

Media ini dinyatakan :

- ☒ Layak untuk diuji coba di lapangan tanpa revisi
- ☐ Layak untuk diuji coba di lapangan dengan revisi
- ☐ Tidak layak digunakan

Yogyakarta, 2013

Validator,



**Afif Ghurub Bestari, S. Pd**

**NIP. 19700523 200501 1 001**

4

**SURAT KETERANGAN VALIDASI  
OLEH AHLI MATERI MENGGAMBAR BUSANA**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Afif Ghurub Bestari, S. Pd

NIP : 19700523 200501 1 001

Menyatakan bahwa angket kelayakan Media *Mood board* Busana Pesta pada Mata Diklat Menggambar Busana oleh siswa kelas XI di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta yang disusun oleh:

Nama : Anisa Kumiarti

NIM : 09513244002

Telah (valid/ belum valid) untuk dapat dipergunakan dalam pembuatan media yang dibutuhkan dalam penelitian, dengan catatan (bila perlu) sebagai berikut:

1. ....  
.....  
.....
2. ....  
.....  
.....
3. ....  
.....

Demikian surat keterangan ini untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 2013

Validator,



Afif Ghurub Bestari, S. Pd

NIP. 19700523 200501 1 001

Hal : Permohonan Validasi Instrument TAS  
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth.  
Sri Widarwati, M.Pd  
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Busana  
di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan tugas akhir skripsi (TAS),  
dengan ini saya:

Nama : Anisa Kurniarti

NIM : 09513244002

Program Studi: Pendidikan Teknik Busana

Judul TAS : Pengembangan Media *Mood Board* Busana Pesta  
pada Mata Diklat Menggambar Busana oleh  
Siswa Kelas XI di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta

Dengan hormat mohon bapak/ibu berkenan memberikan validasi terhadap  
instrument penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan,  
bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TA, (2) kisi-kisi instrumen penelitian  
TAS, dan (3) draft instrumen penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian bapak/ibu  
diucapkan terimakasih.

Yogyakarta,

Pemohon,



Anisa Kurniarti

NIM. 09513244002

Kaprodi Pendidikan Teknik Busana,



Kapti Asiatun M. Pd

NIP. 19630610 198812 2 002

Mengetahui,

Pembimbing TAS



Triyanto, S.Sn. M.A.

NIP. 19720208 199802 1 001

## LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Mata Pelajaran : Produktif Busana Butik  
 Standar Kompetensi : Menggambar Busana (*Fashion Drawing*)  
 Kompetensi Dasar : Mengelompokkan macam-macam busana wanita (busana pesta)  
 Sasaran : Siswa Kelas XI SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta  
 Penyusun : Anisa Kurniarti  
 Ahli Materi : Sri Widarwati, M.Pd.  
 Tanggal : .....

### Petunjuk :

- Lembar validasi ini diisi oleh **Ahli Materi Menggambar Busana**
- Validasi ini terdiri dari relevansi materi terhadap aspek kualitas materi
- Rentangan evaluasi dimulai dari "sangat layak" sampai dengan "tidak layak"
- Jawaban dapat diberikan pada kolom jawaban yang telah disediakan dengan memberikan tanda *check* (✓)
- Saran dan masukan mohon diberikan secara singkat dan jelas pada kolom komentar sesuai dengan indikator yang dikomentari
- Saran secara umum dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan

### Keterangan :

SL = Sangat Layak; L = Layak; KL = Kurang Layak; TL = Tidak Layak

### A. Pertanyaan

No	Indikator	Kriteria			
		SL	L	KL	TL
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
1.	Sesuai dengan standar kompetensi		✓		
2.	Sesuai dengan kompetensi dasar		✓		
3.	Sesuai tujuan instruksional yang ingin dicapai		✓		
4.	Lebih hidup dan kongkrit		✓		

5.	Mempermudah guru dalam proses belajar mengajar	✓			
6.	Disusun berdasarkan tujuan dan dirumuskan dengan jelas	✓			
7.	Bersifat faktual maupun konseptual		✓		
8.	Dapat menyampaikan pesan atau ide	✓			
9.	Disusun tahap demi tahap		✓		
10.	Menggunakan kata-kata yang mudah dimengerti	✓			
11.	Disertai tulisan yang jelas	✓			
12.	Dikemas dengan menarik	✓			
13.	Dilengkapi dengan desain menggambar busana	✓			
14.	Disertai dengan contoh warna dan bahan				✓
15.	Dilengkapi contoh-contoh gambar yang jelas	✓			
16.	Disusun dengan tampilan suasana	✓			
17.	Pembuatannya mudah dan murah	✓			
18.	Memberi kesan kuat dan menarik perhatian	✓			

**B. Saran / revisi**

Tambahkan contoh warna sesuai trend dan bahan 'yang mendukung'

### C. Kesimpulan

Media ini dinyatakan :

- ☒ Layak untuk diuji coba di lapangan tanpa revisi
- ☐ Layak untuk diuji coba di lapangan dengan revisi
- ☐ Tidak layak digunakan

Yogyakarta, 2013

Ahli Materi,



**Sri Widarwati, M.Pd**

**NIP. 19610622 198702 2 001**

**SURAT KETERANGAN VALIDASI OLEH  
AHLI MATERI MENGGAMBAR BUSANA**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sri Widarwati, M.Pd.

NIP : 19610622 198702 2 001

Menyatakan bahwa angket kelayakan Media *Mood board* Busana Pesta pada Mata Diklat Menggambar Busana oleh siswa kelas XI di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta yang disusun oleh:

Nama : Anisa Kurniati

NIM : 09513244002

Telah (valid/ belum valid) untuk dapat dipergunakan dalam pembuatan media yang dibutuhkan dalam penelitian, dengan catatan (bila perlu) sebagai berikut:

1. ....  
.....  
.....
2. ....  
.....  
.....
3. ....  
.....

Demikian surat keterangan ini untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 2013

Ahli Materi,



Sri Widarwati, M.Pd.

NIP. 19610622 198702 2 001

Hal : Permohonan Validasi Instrument TAS  
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth.  
Ratnawiyah, S.Pd.T  
Guru Menggambar Busana  
di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan tugas akhir skripsi (TAS),  
dengan ini saya:

Nama : Anisa Kurniarti

NIM : 09513244002

Program Studi: Pendidikan Teknik Busana

Judul TAS : Pengembangan Media *Mood Board* Busana Pesta  
pada Mata Diklat Menggambar Busana oleh  
Siswa Kelas XI di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta

Dengan hormat mohon bapak/ibu berkenan memberikan validasi terhadap  
instrument penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan,  
bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TA, (2) kisi-kisi instrumen penelitian  
TAS, dan (3) draft instrumen penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian bapak/ibu  
diucapkan terimakasih.

Yogyakarta,  
Pemohon,

  
Anisa Kurniarti  
NIM. 09513244002

Kaprodi Pendidikan Teknik Busana,

  
Kapti Asiatun M. Pd  
NIP. 19630610 198812 2 002

Mengetahui,  
Pembimbing TAS

  
Triyanto, S.Sn. M.A.  
NIP. 19720208 199802 1 001



### LEMBAR VALIDASI MEDIA OLEH GURU MENGGAMBAR BUSANA

Mata Pelajaran : Produktif Busana Butik  
 Standar Kompetensi : Menggambar Busana (*Fashion Drawing*)  
 Kompetensi Dasar : Mengelompokkan macam busana wanita (busana pesta)  
 Sasaran : Siswa Kelas XI SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta  
 Penyusun : Anisa Kurniarti  
 Validator : Ratnawiyah, S.Pd.T  
 Tanggal : .....

#### Petunjuk :

- Lembar validasi ini diisi oleh **Guru Menggambar Busana**
- Validasi ini terdiri dari aspek fungsi dan manfaat media, karakteristik tampilan media *mood board*, karakteristik media *mood board* sebagai media pembelajaran dan kualitas materi
- Rentangan evaluasi dimulai dari "sangat layak" sampai dengan "tidak layak"
- Jawaban dapat diberikan pada kolom jawaban yang telah disediakan dengan memberikan tanda *check* (✓)
- Saran dan masukan mohon diberikan secara singkat dan jelas pada kolom komentar sesuai dengan indikator yang dikomentari
- Saran secara umum dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan

#### Keterangan :

SL = Sangat Layak; L = Layak; KL = Kurang Layak; TL = Tidak Layak

#### A. Pertanyaan

No	Indikator	Kriteria			
		SL	L	KL	TL
		4	3	2	1
	Fungsi dan manfaat media				
1	Memperjelas penyajian menggambar busana	✓			
2	Mempermudah pembelajaran		✓		
3.	Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera		✓		

4.	Membangkitkan motivasi belajar		✓		
5.	Materi lebih mudah dipahami		✓		
	<b>Karakteristik tampilan media mood board</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
6.	Kesederhanaan		✓		
7.	Keterpaduan		✓		
8.	Penekanan		✓		
9.	Warna		✓		
	<b>Karakteristik mood board sebagai media pembelajaran</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
10.	Belajar mandiri ( <i>self instructional</i> )		✓		
11.	Materi terdiri dari unit kompetensi ( <i>self contained</i> )		✓		
12.	Berdiri sendiri ( <i>stand alone</i> )			✓	
13.	Memiliki daya adaptif terhadap IPTEK ( <i>Adaptive</i> )		✓		
14.	Bersahabat dengan penggunaanya ( <i>User friendly</i> )		✓		
15.	Meningkatkan minat siswa		✓		
16.	Meningkatkan keaktifan siswa		✓		
17.	Ketepatan isi materi dengan silabus		✓		
18.	Sesuai dengan standar kompetensi		✓		
19.	Sesuai dengan kompetensi dasar		✓		
20.	Sesuai tujuan instruksional yang ingin dicapai		✓		
21.	Lebih hidup dan kongkrit		✓		
22.	Mempermudah guru dalam proses belajar mengajar		✓		
23.	Disusun berdasarkan tujuan dan dirumuskan dengan jelas		✓		
24.	Bersifat faktual maupun konseptual		✓		
25.	Dapat menyampaikan pesan atau ide		✓		
26.	Disusun tahap demi tahap		✓		
27.	Menggunakan kata-kata yang mudah dimengerti		✓		
28.	Disertai tulisan yang jelas		✓		
29.	Dikemas dengan menarik		✓		

30.	Dilengkapi dengan desain menggambar busana		✓		
31.	Disertai dengan contoh warna dan bahan		✓		
32.	Dilengkapi contoh-contoh gambar yang jelas		✓		
33.	Disusun dengan tampilan suasana		✓		
34.	Pembuatannya mudah dan murah		✓		
35.	Memberi kesan kuat dan menarik perhatian		✓		

#### B. Saran / revisi

1. Media Pembelajaran supaya dibuat lebih besar agar pada saat dipergunakan untuk pembelajaran siswa yang duduk di samping belakang masih bisa melihat.
2. Media yang berbentuk Mood Board supaya dibuat variasi tidak hanya persegi.

#### C. Kesimpulan

Aspek fungsi dan manfaat media, karakteristik tampilan media mood board, karakteristik mood board sebagai media pembelajaran dan kualitas materi. Standar kompetensi menggambar busana (*Fashion Drawing*) dan kompetensi dasar mengelompokkan macam-macam busana wanita (busana pesta), untuk peserta didik kelas XI SMK Muhammadiyah 4 dinyatakan:

- ☐ Layak diuji coba ke lapangan tanpa revisi
- ☒ Layak diuji coba ke lapangan dengan revisi
- ☐ Tidak layak digunakan

Yogyakarta, 2013  
Validator,

  
**Ratnawati, S.Pd.T**

NIP. 19610404 198403 2 008

**SURAT KETERANGAN VALIDASI  
OLEH GURU MENGGAMBAR BUSANA**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ratnawiyah, S.Pd.T

NIP : 19610404 198403 2 008

Menyatakan bahwa angket kelayakan Media *Mood board* Busana Pesta pada Mata Diklat Menggambar Busana oleh siswa kelas XI di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta yang disusun oleh:

Nama : Anisa Kumiarti

NIM : 09513244002

Telah (valid/ belum valid) untuk dapat dipergunakan dalam pembuatan media yang dibutuhkan dalam penelitian, dengan catatan (bila perlu) sebagai berikut:

1. ....  
.....  
.....
2. ....  
.....  
.....
3. ....  
.....  
.....

Demikian surat keterangan ini untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Mei 2013

Validator,



Ratnawiyah, S.Pd.T

NIP. 19610404 198403 2 008

## **LAMPIRAN 3**

**Hasil Validasi Media *Mood Board* oleh  
Ahli Media dan Ahli Materi  
Menggambar Busana**

### Hasil Uji Kelayakan Media *Mood Board* Oleh Ahli Media

Aspek yang dinilai	Indikator	No. Item	Skor Validator			Skor Total
(1)	(2)	(3)	(4)			(5)
Fungsi dan manfaat <i>mood board</i> sebagai media pembelajaran	1. Memperjelas penyajian	1	4	4	3	11
	2. Mempermudah pembelajaran	2	4	4	3	11
	3. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera	3	4	4	3	11
	4. Membangkitkan motivasi belajar	4	4	3	3	10
	5. Materi lebih mudah dipahami	5	4	4	3	11
Karakteristik tampilan materi media <i>mood board</i>	6. Kesederhanaan	6	4	3	3	10
	7. Keterpaduan	7	4	3	3	10
	8. Penekanan	8	4	2	3	9
	9. Warna	9	4	4	3	11
Karakteristik <i>mood board</i> sebagai media pembelajaran	10. Belajar mandiri ( <i>self instructional</i> )	10	4	4	3	11
	11. Materi terdiri dari unit kompetensi ( <i>self contained</i> )	11	4	4	3	11
	12. Berdiri sendiri ( <i>stand alone</i> )	12	4	3	3	10
	13. Memiliki daya adaptif terhadap IPTEK ( <i>Adaptive</i> )	13	4	3	3	10
	14. Bersahabat dengan pengguna ( <i>User friendly</i> )	14	3	4	3	10
	15. Meningkatkan minat siswa	15	4	3	3	10
	16. Meningkatkan keaktifan siswa	16	4	4	3	11
	17. Ketepatan isi materi dengan silabus	17	4	3	3	10
Total						177

### Perhitungan Kelayakan Media *Mood Board* Oleh Ahli Media

#### (RATER 1)

Jumlah soal	= Jumlah soal x jumlah responden = 17 x 1 = 17
Skor Minimal ( $S_{\min}$ )	= Skor terendah x Jumlah soal = 0 x 17 = 17
Skor Maksimal ( $S_{\max}$ )	= Skor tertinggi x Jumlah soal = 4 x 17 = 68
Rentang	= Skor tertinggi - Skor terendah = 68 - 17 = 51
Jumlah kategori	= 4

$$\begin{aligned}
 \text{Panjang kelas interval (P)} &= \text{Rentang} : \text{Jumlah kategori} \\
 &= 51 : 4 \\
 &= 12,75 \\
 \text{Jumlah skor total} &= (4 \times 12) + (3 \times 5) + (2 \times 0) + (1 \times 0) \\
 &= 48 + 15 + 0 + 0 \\
 &= 63 \\
 \text{Prosentase kelas 4} &= \frac{12}{17} \times 100\% = 70,6\% \\
 \text{Prosentase kelas 3} &= \frac{5}{17} \times 100\% = 29,4\% \\
 \text{Prosentase kelas 2} &= \frac{0}{17} \times 100\% = 0\% \\
 \text{Prosentase kelas 1} &= \frac{0}{17} \times 100\% = 0\%
 \end{aligned}$$

#### **(RATER 2)**

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah soal} &= \text{Jumlah soal} \times \text{jumlah responden} = 17 \times 1 = 17 \\
 \text{Skor Minimal (S}_{\min}) &= \text{Skor terendah} \times \text{Jumlah soal} = 0 \times 17 = 17 \\
 \text{Skor Maksimal (S}_{\max}) &= \text{Skor tertinggi} \times \text{Jumlah soal} = 4 \times 17 = 68 \\
 \text{Rentang} &= \text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah} = 68 - 17 = 51 \\
 \text{Jumlah kategori} &= 4 \\
 \text{Panjang kelas interval (P)} &= \text{Rentang} : \text{Jumlah kategori} \\
 &= 51 : 4 \\
 &= 12,75 \\
 \text{Jumlah skor total} &= (4 \times 9) + (3 \times 8) + (2 \times 0) + (1 \times 0) \\
 &= 36 + 24 + 0 + 0 \\
 &= 60 \\
 \text{Prosentase kelas 4} &= \frac{9}{17} \times 100\% = 52,9\% \\
 \text{Prosentase kelas 3} &= \frac{8}{17} \times 100\% = 47,1\% \\
 \text{Prosentase kelas 2} &= \frac{0}{17} \times 100\% = 0\%
 \end{aligned}$$

$$\text{Prosentase kelas 1} = \frac{0}{17} \times 100\% = 0\%$$

### (RATER 3)

$$\text{Jumlah soal} = \text{Jumlah soal} \times \text{jumlah responden} = 17 \times 1 = 17$$

$$\text{Skor Minimal (S}_{\min}) = \text{Skor terendah} \times \text{Jumlah soal} = 0 \times 17 = 17$$

$$\text{Skor Maksimal (S}_{\max}) = \text{Skor tertinggi} \times \text{Jumlah soal} = 4 \times 17 = 68$$

$$\text{Rentang} = \text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah} = 68 - 17 = 51$$

$$\text{Jumlah kategori} = 4$$

$$\text{Panjang kelas interval (P)} = \text{Rentang} : \text{Jumlah kategori}$$

$$= 51 : 4$$

$$= 12,75$$

$$\text{Jumlah skor total} = (4 \times 1) + (3 \times 15) + (2 \times 1) + (1 \times 0)$$

$$= 4 + 45 + 2 + 0$$

$$= 51$$

$$\text{Prosentase kelas 4} = \frac{1}{17} \times 100\% = 5,9\%$$

$$\text{Prosentase kelas 3} = \frac{15}{17} \times 100\% = 88,2\%$$

$$\text{Prosentase kelas 2} = \frac{1}{17} \times 100\% = 5,9\%$$

$$\text{Prosentase kelas 1} = \frac{0}{17} \times 100\% = 0\%$$

### Penilaian Kelayakan Media *Mood Board* oleh Ahli Media

$$\text{Prosentase kelas 4} = (S_{\min} + 3p) \leq S \leq S_{\max}$$

$$17 + 3.12,75 \leq S \leq 68$$

$$17 + 38,25 \leq S \leq 68$$

$$55,25$$

$$\text{Prosentase kelas 3} = (S_{\min} + 2p) \leq S \leq (S_{\min} + 3p-1)$$

$$17 + 2.12,75 \leq S \leq 17 + 3.12,75-1$$

$$42,5 \leq S \leq 54,25$$

$$\text{Prosentase kelas 2} = (S_{\min} + p) \leq S \leq (S_{\min} + 2p-1)$$

$$17 + 12,75 \leq S \leq 17 + 2.12,75-1$$

$$29,75 \leq S \leq 41,5$$



$$\begin{aligned} \text{Prosentase kelas 1} &= S_{\min} \leq S \leq (S_{\min} + p-1) \\ &17 \leq S \leq 17+12,75 -1 \\ &17 \leq S \leq 28,75 \end{aligned}$$

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai
4	Sangat Layak (SL)	$(S_{\min} + 3p) \leq S \leq S_{\max}$ $55,25 \leq S \leq 68$
3	Layak (L)	$(S_{\min} + 2p) \leq S \leq (S_{\min} + 3p-1)$ $42,5 \leq S \leq 54,25$
2	Kurang Layak (KL)	$(S_{\min} + p) \leq S \leq (S_{\min} + 2p-1)$ $29,75 \leq S \leq 41,5$
1	Tidak Layak (TL)	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min} + p-1)$ $17 \leq S \leq 28,75$

#### Penghitungan Hasil Uji Validasi oleh Ahli Media Menggambar Busana

<i>Judgment Expert</i>	Skor	Kriteria Penilaian	Frekuensi Relatif
Ahli Media1	17	Layak	100%
Ahli Media 2	17	Layak	100%
Ahli Mediai 3	17	Layak	100%

**Hasil Uji Kelayakan Media *Mood Board* oleh Ahli Materi**

Aspek yang dinilai	Indikator	No. Item	Skor Validator			Skor Total
(1)	(2)	(3)	(4)			(5)
Desain Pembelajaran	1. Sesuai dengan standar kompetensi	1	3	3	4	10
	2. Sesuai dengan kompetensi dasar	2	4	4	3	11
	3. Sesuai tujuan instruksional yang ingin dicapai	3	4	4	3	11
	4. Lebih hidup dan kongkrit	4	3	3	3	9
	5. Mempermudah guru dalam proses belajar mengajar	5	4	4	3	11
	6. Disusun berdasarkan tujuan dan dirumuskan dengan jelas	6	4	3	3	10
	7. Bersifat faktual maupun konseptual	7	4	3	3	10
	8. Dapat menyampaikan pesan atau ide	8	4	4	3	11
	9. Disusun tahap demi tahap	9	4	4	3	11
	10. Menggunakan kata-kata yang mudah dimengerti	10	3	3	3	9
	11. Disertai tulisan yang jelas	11	4	4	3	11
	12. Dikemas dengan menarik	12	4	4	3	11
	13. Dilengkapi dengan desain menggambar busana	13	4	3	3	10
	14. Disertai dengan contoh warna dan bahan	14	4	4	2	10
	15. Dilengkapi contoh-contoh gambar yang jelas	15	4	4	3	11
	16. Disusun dengan tampilan suasana	16	3	3	3	9
	17. Pembuatannya mudah dan murah	17	3	3	3	9
	18. Memberi kesan kuat dan menarik perhatian	18	4	3	3	10
Total						184

**Perhitungan Kelayakan Media *Mood Board* Oleh Ahli Materi**

**(RATER 1)**

Jumlah soal	= Jumlah soal x jumlah responden	= 18 x 1 = 18
Skor Minimal ( $S_{\min}$ )	= Skor terendah x Jumlah soal	= 0 x 18 = 18
Skor Maksimal ( $S_{\max}$ )	= Skor tertinggi x Jumlah soal	= 4 x 18 = 72
Rentang	= Skor tertinggi - Skor terendah	= 72 - 18 = 54
Jumlah kategori	= 4	

$$\begin{aligned}
 \text{Panjang kelas interval (P)} &= \text{Rentang} : \text{Jumlah kategori} \\
 &= 54 : 4 \\
 &= 13,5 \\
 \text{Jumlah skor total} &= (4 \times 17) + (3 \times 1) + (2 \times 0) + (1 \times 0) \\
 &= 68 + 3 + 0 + 0 \\
 &= 71 \\
 \text{Prosentase kelas 4} &= \frac{17}{18} \times 100\% = 94,5\% \\
 \text{Prosentase kelas 3} &= \frac{1}{18} \times 100\% = 5,6\% \\
 \text{Prosentase kelas 2} &= \frac{0}{18} \times 100\% = 0\% \\
 \text{Prosentase kelas 1} &= \frac{0}{18} \times 100\% = 0\%
 \end{aligned}$$

#### **(RATER 2)**

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah soal} &= \text{Jumlah soal} \times \text{jumlah responden} = 18 \times 1 = 18 \\
 \text{Skor Minimal (S}_{\min}) &= \text{Skor terendah} \times \text{Jumlah soal} = 0 \times 18 = 18 \\
 \text{Skor Maksimal (S}_{\max}) &= \text{Skor tertinggi} \times \text{Jumlah soal} = 4 \times 18 = 72 \\
 \text{Rentang} &= \text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah} = 72 - 18 = 54 \\
 \text{Jumlah kategori} &= 4 \\
 \text{Panjang kelas interval (P)} &= \text{Rentang} : \text{Jumlah kategori} \\
 &= 54 : 4 \\
 &= 13,5 \\
 \text{Jumlah skor total} &= (4 \times 9) + (3 \times 8) + (2 \times 1) + (1 \times 0) \\
 &= 36 + 24 + 2 + 0 \\
 &= 62 \\
 \text{Prosentase kelas 4} &= \frac{19}{18} \times 100\% = 50\% \\
 \text{Prosentase kelas 3} &= \frac{8}{18} \times 100\% = 44,4\% \\
 \text{Prosentase kelas 2} &= \frac{1}{18} \times 100\% = 5,6\% \\
 \text{Prosentase kelas 1} &= \frac{0}{18} \times 100\% = 0\%
 \end{aligned}$$

**(RATER 3)**

Jumlah soal	= Jumlah soal x jumlah responden	= 18 x 1 = 18
Skor Minimal ( $S_{\min}$ )	= Skor terendah x Jumlah soal	= 0 x 18 = 18
Skor Maksimal ( $S_{\max}$ )	= Skor tertinggi x Jumlah soal	= 4 x 18 = 72
Rentang	= Skor tertinggi - Skor terendah	= 72 - 18 = 54
Jumlah kategori	= 4	
Panjang kelas interval (P)	= Rentang : Jumlah kategori	
	= 54 : 4	
	= 13,5	
Jumlah skor total	= (4 x 0) + (3 x 18) + (2 x 0) + (1 x 0)	
	= 0 + 54 + 0 + 0	
	= 54	
Prosentase kelas 4	= $\frac{0}{18} \times 100\%$	= 0 %
Prosentase kelas 3	= $\frac{18}{18} \times 100\%$	= 100 %
Prosentase kelas 2	= $\frac{0}{18} \times 100\%$	= 0 %
Prosentase kelas 1	= $\frac{0}{18} \times 100\%$	= 0 %

**Penilaian Kelayakan Media *Mood Board* oleh Ahli Materi**

Prosentase kelas 4	= ( $S_{\min} + 3p$ )	$\leq S \leq S_{\max}$
	18 + 3.13,5	$\leq S \leq 72$
	18 + 38,25	$\leq S \leq 72$
	58,5	$\leq S \leq 72$
Prosentase kelas 3	= ( $S_{\min} + 2p$ )	$\leq S \leq (S_{\min} + 3p - 1)$
	18 + 2.13,5	$\leq S \leq 18 + 3.13,5 - 1$
	45	$\leq S \leq 57,5$
Prosentase kelas 2	= ( $S_{\min} + p$ )	$\leq S \leq (S_{\min} + 2p - 1)$
	18 + 13,5	$\leq S \leq 18 + 2.13,5 - 1$
	31,5	$\leq S \leq 44$
Prosentase kelas 1	= $S_{\min}$	$\leq S \leq (S_{\min} + p - 1)$
	18	$\leq S \leq 18 + 13,5 - 1$
	18	$\leq S \leq 30,5$

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai
4	Sangat Layak (SL)	$(S_{\min} + 3p) \leq S \leq S_{\max}$ $58,5 \leq S \leq 72$
3	Layak (L)	$(S_{\min} + 2p) \leq S \leq (S_{\min} + 3p-1)$ $45 \leq S \leq 57,5$
2	Kurang Layak (KL)	$(S_{\min} + p) \leq S \leq (S_{\min} + 2p-1)$ $31,5 \leq S \leq 44$
1	Tidak Layak (TL)	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min} + p-1)$ $18 \leq S \leq 30,5$

**Penghitungan Hasil Uji Validasi oleh Ahli Materi Menggambar Busana**

<i>Judgment Expert</i>	Skor	Kriteria Penilaian	Frekuensi Relatif
Ahli Materi 1	18	Layak	100%
Ahli Materi 2	18	Layak	100%
Ahli Materi 3	18	Layak	100%

## **LAMPIRAN 4**

**Hasil Uji Kelayakan Media *Mood Board*  
oleh Siswa (Uji Coba Skala Kecil &  
Uji Coba Skala Besar)**







## HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS (SKALA KECIL)

### Reliability

Scale: ALL VARIABLES

#### Case Processing Summary

	N	%
Cases Valid	5	100.0
Excluded <sup>a</sup>	0	.0
Total	5	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.893	35

### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Butir01	55.6000	25.300	.926	.874
Butir02	55.6000	25.300	.926	.874
Butir03	55.8000	26.700	.654	.883
Butir04	55.6000	25.300	.926	.874
Butir05	56.0000	30.000	.102	.900
Butir06	56.0000	29.500	.206	.897
Butir07	56.8000	26.200	.749	.880
Butir08	55.8000	26.200	.749	.880
Butir09	56.0000	29.500	.206	.897
Butir10	56.4000	26.800	.369	.900
Butir11	56.0000	27.500	.640	.885
Butir12	56.2000	30.700	.000	.896
Butir13	55.8000	28.700	.290	.896
Butir14	55.4000	27.800	.573	.887
Butir15	55.6000	29.300	.186	.899
Butir16	55.8000	26.200	.749	.880
Butir17	56.0000	27.500	.640	.885
Butir18	56.0000	27.500	.640	.885
Butir19	55.6000	25.300	.926	.874
Butir20	55.6000	25.300	.926	.874

Butir21	55.8000	26.700	.654	.883
Butir22	55.6000	25.300	.926	.874
Butir23	56.0000	30.000	.102	.900
Butir24	56.0000	29.500	.206	.897
Butir25	56.8000	26.200	.749	.880
Butir25	55.8000	26.200	.749	.880
Butir27	56.0000	29.500	.206	.897
Butir28	56.4000	26.800	.369	.900
Butir29	56.0000	27.500	.640	.885
Butir30	56.2000	30.700	.000	.896
Butir31	55.8000	28.700	.290	.896
Butir32	55.4000	27.800	.573	.887
Butir33	55.6000	29.300	.186	.899
Butir34	55.8000	26.200	.749	.880
Butir35	56.0000	27.500	.640	.885

#### Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Butir01	5	3.00	4.00	3.6000	.54772
Butir02	5	3.00	4.00	3.6000	.54772
Butir03	5	3.00	4.00	3.4000	.54772
Butir04	5	3.00	4.00	3.6000	.54772
Butir05	5	3.00	4.00	3.2000	.44721
Butir06	5	3.00	4.00	3.2000	.44721
Butir07	5	2.00	3.00	2.4000	.54772
Butir08	5	3.00	4.00	3.4000	.54772
Butir09	5	3.00	4.00	3.2000	.44721
Butir10	5	2.00	4.00	2.8000	.83666
Butir11	5	3.00	4.00	3.2000	.44721
Butir12	5	3.00	3.00	3.0000	.00000
Butir13	5	3.00	4.00	3.4000	.54772
Butir14	5	3.00	4.00	3.8000	.44721
Butir15	5	3.00	4.00	3.6000	.54772
Butir16	5	3.00	4.00	3.4000	.54772
Butir17	5	3.00	4.00	3.2000	.44721
Butir18	5	3.00	4.00	3.5000	.50990
Butir19	5	3.00	4.00	3.6000	.54772
Butir20	5	3.00	4.00	3.6000	.54772
Butir21	5	3.00	4.00	3.4000	.54772
Butir22	5	3.00	4.00	3.6000	.54772
Butir23	5	3.00	4.00	3.2000	.44721

Butir24	5	3.00	4.00	3.2000	.44721
Butir25	5	2.00	3.00	2.4000	.54772
Butir25	5	3.00	4.00	3.4000	.54772
Butir27	5	3.00	4.00	3.2000	.44721
Butir28	5	2.00	4.00	2.8000	.83666
Butir29	5	3.00	4.00	3.2000	.44721
Butir30	5	3.00	3.00	3.0000	.00000
Butir31	5	3.00	4.00	3.4000	.54772
Butir32	5	3.00	4.00	3.8000	.44721
Butir33	5	3.00	4.00	3.6000	.54772
Butir34	5	3.00	4.00	3.4000	.54772
Butir35	5	3.00	4.00	3.2000	.44721
Valid N (listwise)	5				

**Kualitas Keterbacaan Media *Mood Board* oleh Kelompok Kecil (Angket)**

	Percent	ValidPercent	Cumulative Percent
Valid Dua	5,7	5,7	5,7
Tiga	59,5	59,5	59,5
Empat	34,8	34,8	34,8
Total	100,0	100,0	100,0

Keterangan:

Jumlah soal = jumlah soal x jumlah responden =  $35 \times 5 = 175$

Skor Minimal ( $S_{\min}$ ) = skor terendah x jumlah soal =  $1 \times 175 = 175$

Skor Maksimal ( $S_{\max}$ ) = skor tertinggi x jumlah soal =  $4 \times 175 = 700$

Rentang = skor tertinggi - skor terendah =  $700 - 175 = 525$

Jumlah kategori = 4

Panjang kelas interval(P)= rentang : jumlah kategori =  $525 : 4 = 131,25$

Jumlah skor  
=  $(4 \times 61) + (3 \times 104) + (2 \times 10) + (1 \times 0)$   
=  $244 + 312 + 100$   
= 656

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai	Prosentase
4	Sangat Layak (SL)	$(S_{\min} + 3p) \leq S \leq S_{\max}$ 568,75 $\leq S \leq$ 700	34,8 %
3	Layak (L)	$(S_{\min} + 2p) \leq S \leq (S_{\min} + 3p-1)$ 437,5 $\leq S \leq$ 567,75	59,5 %
2	Kurang Layak (KL)	$(S_{\min} + p) \leq S \leq (S_{\min} + 2p-1)$ 306,25 $\leq S \leq$ 436,5	5,7 %
1	Tidak Layak (TL)	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min} + p-1)$ 175 $\leq S \leq$ 305,25	0%
<b>Jumlah</b>			<b>100%</b>

Prosentase hasil

$$\text{Prosentase kelas 4} = \frac{61}{175} \times 100\% = 34,8\%$$

$$\text{Prosentase kelas 3} = \frac{104}{175} \times 100\% = 59,5 \%$$

$$\text{Prosentase kelas 2} = \frac{10}{175} \times 100\% = 5,7 \%$$

$$\text{Prosentase kelas 1} = \frac{0}{175} \times 100\% = 0 \%$$

Kelas	Kategori Penilaian	Frekuensi Relatif	Jumlah Siswa
4	Sangat Layak (SL)	34,8 %	2
3	Layak (L)	59,5 %	2
2	Kurang Layak (KL)	5,7 %	1
1	Tidak Layak (TL)	0 %	0
<b>Jumlah</b>		<b>100 %</b>	<b>5</b>

## Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas (Kelompok Besar)

Scale: ALL VARIABLES

### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	26	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	26	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.872	35

### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Butir01	54.0769	29.754	.345	.871
Butir02	54.0000	29.120	.471	.866
Butir03	53.8846	30.906	.154	.877
Butir04	54.2308	29.145	.488	.866
Butir05	54.1154	31.546	.023	.882
Butir06	54.1538	29.335	.362	.871
Butir07	55.0769	27.914	.597	.861
Butir08	54.4231	29.134	.516	.865
Butir09	55.0000	26.640	.735	.855
Butir10	54.9231	28.234	.440	.869
Butir11	54.4231	29.694	.328	.872
Butir12	54.7308	29.485	.443	.868
Butir13	54.1923	28.322	.637	.861
Butir14	54.1538	27.975	.695	.858
Butir15	54.2692	26.605	.695	.856
Butir16	54.3077	27.822	.521	.865
Butir17	54.5769	27.214	.587	.862
Butir18	54.2692	27.725	.805	.855
Butir19	54.0769	29.754	.345	.871
Butir20	54.0000	29.120	.471	.866

Butir21	53.8846	30.906	.154	.877
Butir22	54.2308	29.145	.488	.866
Butir23	54.1154	31.546	.023	.882
Butir24	54.1538	29.335	.362	.871
Butir25	55.0769	27.914	.597	.861
Butir25	54.4231	29.134	.516	.865
Butir27	55.0000	26.640	.735	.855
Butir28	54.9231	28.234	.440	.869
Butir29	54.4231	29.694	.328	.872
Butir30	54.7308	29.485	.443	.868
Butir31	54.1923	28.322	.637	.861
Butir32	54.1538	27.975	.695	.858
Butir33	54.2692	26.605	.695	.856
Butir34	54.3077	27.822	.521	.865
Butir35	54.5769	27.214	.587	.862

#### Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Butir01	26	3.00	4.00	3.5000	.50990
Butir02	26	3.00	4.00	3.5769	.50383
Butir03	26	3.00	4.00	3.6923	.47068
Butir04	26	3.00	4.00	3.3462	.48516
Butir05	26	3.00	4.00	3.4615	.50839
Butir06	26	2.00	4.00	3.4231	.57779
Butir07	26	2.00	4.00	2.5000	.58310
Butir08	26	2.00	4.00	3.1538	.46410
Butir09	26	2.00	4.00	2.5769	.64331
Butir10	26	2.00	4.00	2.6538	.68948
Butir11	26	2.00	4.00	3.1538	.54349
Butir12	26	2.00	4.00	2.8462	.46410
Butir13	26	3.00	4.00	3.3846	.49614
Butir14	26	3.00	4.00	3.4231	.50383
Butir15	26	2.00	4.00	3.3077	.67937
Butir16	26	2.00	4.00	3.2692	.66679
Butir17	26	2.00	4.00	3.0000	.69282
Butir18	26	3.00	4.00	3.5000	.50990
Butir19	26	3.00	4.00	3.5769	.50383
Butir20	26	3.00	4.00	3.6923	.47068
Butir21	26	3.00	4.00	3.3462	.48516
Butir22	26	3.00	4.00	3.4615	.50839

Butir23	26	2.00	4.00	3.4231	.57779
Butir24	26	2.00	4.00	2.5000	.58310
Butir25	26	2.00	4.00	3.1538	.46410
Butir25	26	2.00	4.00	2.5769	.64331
Butir27	26	2.00	4.00	2.6538	.68948
Butir28	26	2.00	4.00	3.1538	.54349
Butir29	26	2.00	4.00	2.8462	.46410
Butir30	26	3.00	4.00	3.3846	.49614
Butir31	26	3.00	4.00	3.4231	.50383
Butir32	26	2.00	4.00	3.3077	.67937
Butir33	26	2.00	4.00	3.2692	.66679
Butir34	26	2.00	4.00	3.0000	.69282
Butir35	26	3.00	4.00	3.5000	.50990
Valid N (listwise)	26				

#### Kualitas Keterbacaan Media *Mood Board* Oleh Kelompok Besar (Angket)

	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Dua	13,1	13,1	13,1
Tiga	54,3	54,3	54,3
Empat	32,6	32,6	32,6
Total	100.0	100.0	100.0

Keterangan:

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah soal} &= \text{jumlah soal} \times \text{jumlah responden} = 35 \times 26 = 910 \\
 \text{Skor Minimal (S}_{\min}) &= \text{skor terendah} \times \text{jumlah soal} = 1 \times 910 = 910 \\
 \text{Skor Maksimal (S}_{\max}) &= \text{skor tertinggi} \times \text{jumlah soal} = 4 \times 910 = 3640 \\
 \text{Rentang} &= \text{skor tertinggi} - \text{skor terendah} = 3640 - 910 = 2730 \\
 \text{Jumlah kategori} &= 4 \\
 \text{Panjang kelas interval (P)} &= \text{rentang} : \text{jumlah kategori} = 2730 : 4 = 682,5 \\
 \text{Jumlah skor} &= (4 \times 296) + (3 \times 494) + (2 \times 119) + (1 \times 0) \\
 &= 1184 + 1482 + 238 + 0 \\
 &= 2904
 \end{aligned}$$

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai	Prosentase
4	Sangat Layak (SL)	$(S_{\min} + 3p) \leq S \leq S_{\max}$ 2927,5 $\leq S \leq$ 3640	32,6 %
3	Layak (L)	$(S_{\min} + 2p) \leq S \leq (S_{\min} + 3p-1)$ 2275 $\leq S \leq$ 2926,5	54,3 %
2	Kurang Layak (KL)	$(S_{\min} + p) \leq S \leq (S_{\min} + 2p-1)$ 1592,5 $\leq S \leq$ 2274	13,1 %
1	Tidak Layak (TL)	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min} + p-1)$ 910 $\leq S \leq$ 1591,5	0%
<b>Jumlah</b>			<b>100%</b>

Prosentase hasil

$$\text{Prosentase kelas 4} = \frac{296}{910} \times 100\% = 32,6 \%$$

$$\text{Prosentase kelas 3} = \frac{494}{910} \times 100\% = 54,3 \%$$

$$\text{Prosentase kelas 2} = \frac{119}{910} \times 100\% = 13,1 \%$$

$$\text{Prosentase kelas 1} = \frac{0}{910} \times 100\% = 0 \%$$

Kelas	Kategori Penilaian	Frekuensi Relatif	Jumlah Siswa
4	Sangat Layak (SL)	32,6 %	8
3	Layak (L)	54,3 %	14
2	Kurang Layak (KL)	13,1 %	4
1	Tidak Layak (TL)	0 %	0
<b>Jumlah</b>		<b>100 %</b>	<b>26</b>



## **LAMPIRAN 5**

### **Surat Permohonan Ijin Penelitian**



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
SEKRETARIAT DAERAH

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)  
YOGYAKARTA 55213

**SURAT KETERANGAN IJIN**

070 /Reg / VI / 013 / 3 / 2013

Membaca Surat : Wakil Dekan I Fak. Teknik UNY

Nomor : 962/UN34.15/PL/2013

Tanggal : 25 Maret 2013

Perihal : Ijin Penelitian

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006 tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam Melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;  
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011 tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;  
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 tahun 2008 tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah;  
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

**DIJINKAN** untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/opengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : ANISA KURNIARTI

NIP/NIM : 09513244002

Alamat : KARANGMALANG, YOGYAKARTA

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA MOOD BOARD PADA KOMPETENSI MENGGAMBAR BUSANA OLEH SISWA KELAS XI DI SMK MUHAMMADIYAH 4 YOGYAKARTA

Lokasi : SMK MUHAMMADIYAH 4 YOGYAKARTA, Kota/Kab. KOTA YOGYAKARTA

Waktu : 26 Maret 2013 s/d 26 Juni 2013

**Dengan Ketentuan**

- Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan \*) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
- Menyerahkan *softcopy* hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam bentuk *compact disk* (CD) maupun mengunggah (*upload*) melalui website: [adbang.jogjapro.go.id](http://adbang.jogjapro.go.id) dan menunjukkan naskah cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
- Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentatati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
- Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website: [adbang.jogjapro.go.id](http://adbang.jogjapro.go.id);
- Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal 26 Maret 2013

An. Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pengembangan

Ub.

Kemahasiswaan dan Administrasi Pembangunan



Hendy Sisilowati, SH.

NIP. 19830720 198503 2 003

**Tembusan:**

- Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan)
- Walikota Yogyakarta Cq. Dinas Perizinan
- Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olah Raga DIY
- Wakil Dekan I Fak. Teknik UNY



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**FAKULTAS TEKNIK**

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281  
Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734  
website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail: [ft@uny.ac.id](mailto:ft@uny.ac.id) ; [teknik@uny.ac.id](mailto:teknik@uny.ac.id)



Certificate No. Q8C 00592

Nomor : 962/UN34.15/PL/2013  
Lamp. : 1 (satu) bendel  
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

25 Maret 2013

Yth.

1. Gubernur Provinsi DIY c.q. Ka. Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY
2. Kota Madya Yogyakarta c.q. Kepala Dinas Perijinan Kota Yogyakarta
3. Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Propinsi DIY
4. Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kota Yogyakarta
5. Pimpinan Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah PDM Kota Yogyakarta
6. Kepala / Direktur/ Pimpinan : SMK MUH 4 YOGYAKARTA

Dalam rangka pelaksanaan Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul **"PENGEMBANGAN MEDIA MOODBOARD PADA KOMPETENSI MENGGAMBAR BUSANA OLEH SISWA KELAS XI DI SMK MUHAMMADIYAH 4 YOGYAKARTA"**, bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

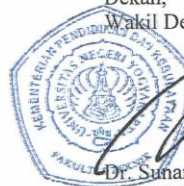
No.	Nama	NIM	Jurusan/Prodi	Lokasi Penelitian
1	Anisa Kurniarti	09513244002	Pend. Teknik Busana - S1	SMK MUH 4 YOGYAKARTA

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu : Triyanto, S.Sn., M.A.  
NIP : 19720208 199802 1 001

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai tanggal 25 Maret 2013 sampai dengan selesai.

Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,  
Wakil Dekan I,



Dr. Sunaryo Soenarto  
NIP 19580630 198601 1 001

Tembusan:  
Ketua Jurusan

09513244002 No. 737



**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH  
PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH KOTA YOGYAKARTA**

Jalan Sultan Agung 14, Telepon (0274)375917, Faks. (0274) 411947, Yogyakarta 55151  
e-mail: [dikdasmenpdm\\_yk@yahoo.com](mailto:dikdasmenpdm_yk@yahoo.com)

**IZIN PENELITIAN/SKRIPSI/OBSERVASI**

No. : 303/REK/III.4/F/2013

Setelah membaca surat dari : **Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta**

No. : 962/UN34.15/PL/2013

Tgl.: 25 Maret 2013

Perihal : Surat Izin Penelitian

dan berdasar Putusan Sidang Majelis Dikdasmen PDM Kota Yogyakarta, hari **Senin** tanggal **20 Jumadil Ula 1434 H**, bertepatan tanggal **01 April 2013** yang salah satu agenda sidangnya membahas pemberian izin penelitian/praktek kerja/observasi, maka dengan ini kami memberikan izin kepada:

Nama Terang : **ANISA KURNIATI**

NIM. **9513244002**

Pekerjaan : Mahasiswa pada prodi Pendidikan Teknik Busana **Universitas Negeri Yogyakarta**  
alamat **Karangmalang Yogyakarta.**

Pembimbing : **Triyanto, S.Sn., M.A.**

untuk melakukan observasi/penelitian/pengumpulan data dalam rangka menyusun Skripsi :

Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA MOODBOARD PADA KOMPETENSI  
MENG GAMBAR BUSANA OLEH SISWA KELAS XI DI SMK  
MUHAMMADIYAH 4 YOGYAKARTA.**

Lokasi : **SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta.**

dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Menyerahkan tembusan surat ini kepada pejabat yang dituju.
2. Wajib menjaga tata tertib dan menaati ketentuan-ketentuan yang berlaku di sekolah/tempat.
3. Wajib memberi laporan hasil penelitian/praktek kerja/observasi kepada Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Pimpinan Daerah Muhammadiyah Kota Yogyakarta.
4. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Persyarikatan dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah.
5. Surat izin ini dapat diajukan kembali untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan.
6. Surat izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu bila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

**MASA BERLAKU 2 (DUA) BULAN :**

**02-4-2013 sampai dengan 02-06-2013**

Tanda tangan Pemegang Izin.

**Anisa Kurniati**

Yogyakarta, 02 April 2013

Ketua,

Sekretaris,

Tembusan:

1. PDM Kota Yogyakarta.
2. Dekan FT UNY
3. SMK Muh. 4 Yk.

**Drs. H. ARIS THOBIRIN, M.Si**  
NBM. 670.217

**DIMAS ARIO SUMILIH, S.Pd.**  
NBM. 951.119

## **LAMPIRAN 6**

### **Dokumentasi Penelitian**



